

Soirées enquêtes

Année folle



Corinne et Thibaut HENIN

Année folle

Des mêmes auteurs

Corinne HENIN & Thibaut HENIN

- **Meurtre à Manchester**, Décembre 2012
- **Explosion chez Breizh Technology**, Décembre 2013
- **Underground Exploration**, Décembre 2014
- **Negociations**, Décembre 2015
- **Année folle**, Décembre 2016
- **Aux trois héros**, Décembre 2018

Corinne HENIN & Thibaut HENIN

Année folle

Soirée enquête pour 13 joueurs

Septembre 2019

© 2016, Corinne et Thibaut HENIN, *Creative Commons by-nc-sa*¹.

Édition : *les arsouyes*²

Impression : *Lulu*³

ISBN : 978-2-9566985-0-0

Dépôt légal : Septembre 2019

Les illustrations de couvertures ont été élaborées à partir d'images disponibles sur *Deviantart*⁴ sous licence *Creative Commons 3.0 by*⁵ :

- **Reaching Tentacles** de LoD94
<https://www.deviantart.com/lod94/art/Reaching-Tentacles-116566070>

1. <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/fr/>
2. <https://www.arsouyes.org>
3. <https://www.lulu.com/>, Siège social à Raleigh, N.C., USA
4. <http://www.deviantart.com/>
5. <https://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>

SOMMAIRE

Sommaire

Sommaire	vii
Première partie Avant de commencer	1
1 Introduction	3
2 Comment jouer	5
3 Comment organiser une soirée enquête	9
4 Trame de l'histoire	15
Deuxième partie Les personnages	23
5 Alma Potiron	25
6 Bertrand Flamant	29
7 Eugène Guérin	33
8 Gilles Rousseau	37
9 Guy Josserand	41
10 Henriette Martel	45
	vii

ANNÉE FOLLE

11 Hubert Lagier	49
12 Marcelle Petit	53
13 Michel Vidal	59
14 Docteur Placidie Blanchet	63
15 Raymond Durant	67
16 Suzanne Lefebvre	71
17 Vladislav Lemeline	75
Troisième partie Annexes	79
A Méditation	81

Première partie

Avant de commencer

Chapitre 1

Introduction

Ce document est le scénario complet de « *Année Folle* ». Il vous permettra d'organiser cette soirée enquête pour 13 joueurs.

1.1 Synopsis

1920, Suite à une alerte météorologique, la préfecture a ordonné le confinement des établissements recevant du public. L'hôpital psychiatrique d'un petit village du canton de Berne en suisse a reçu un coup de téléphone de la préfecture afin de fermer ses portes. Un élu local, ainsi que le policier municipal du village ont été dépêchés par la préfecture afin de s'assurer que tous les patients de l'hôpital réintègrent bien leurs chambres et que l'hôpital fasse respecter le confinement.

En arrivant à l'hôpital, les deux hommes sont tombés sur le cadavre d'un médecin, mort électrocuté, vraisemblablement par la foudre. Faisant appliquer la mesure de confinement, toutes les personnes présentes dans cette partie de l'hôpital ont été regroupées dans la salle principale en attendant des nouvelles téléphonique de la préfecture.

1.2 Organisation du scénario

Ce scénario a été conçu pour être utilisé tel quel. Vous n'avez pas besoin de connaître les soirées enquête ou même l'univers des années 1920. Savoir

ANNÉE FOLLE

lire, compter et utiliser une photocopieuse devrait suffire.

La première partie vous expliquera ce qu'est une soirée enquête, l'univers du scénario et comment l'organiser. La partie suivante contient les fiches de personnages.

Chapitre 2

Comment jouer

2.1 Qu'est-ce qu'une soirée enquête ?

Vos amis vous ont raconté des souvenirs mémorables, votre libraire ou votre vendeur de jeux préféré vous a vivement conseillé de vous y essayer mais au fond, vous ne savez pas vraiment de quoi il retourne ... Cette section est faite pour vous.

« Une soirée enquête est un jeu dans lequel les joueurs interprètent un personnage et tentent de résoudre une enquête le temps de la partie. »

Il existe de nombreuses variantes autour de ce principe : avec ou sans meurtre, avec ou sans objectifs pour les personnages, ... Chaque scénario propose son propre système de jeu avec ses règles particulières plus ou moins compliquées, mais dans l'ensemble, les soirées enquêtes se résument toujours à *jouer un rôle le temps de la partie* et surtout à passer un bon moment.

Aux côté des joueurs, se trouve l'organisateur. Il a lu le scénario, sait donc tout sur les personnages et le fin mot de l'histoire. Son rôle est de distribuer les rôles aux joueurs et de garantir que tout se passe bien. Il sert d'arbitre (rarement) et d'oreille attentive (souvent). Il peut y en avoir plusieurs mais par la suite, nous parlerons d'eux au singulier.

2.2 Avant la partie, la feuille de personnage

Avant la partie, l'organisateur va vous envoyer votre fiche de personnage. Cette fiche contient tout ce que vous devez savoir du personnage que vous allez interpréter pendant la soirée : une partie de sa vie, les raisons de sa présence, ce qu'il sait déjà des autres personnages et tout un tas de détails importants.

Lisez-là mais n'en parlez à personne mis à part à l'organisateur, vous ne savez pas ce que les autres joueurs savent de vous, évitez de leur en dévoiler trop avant même de commencer.

Si vous voulez poser des questions, ne les posez qu'à l'organisateur ; *certaines connaissances naissent de la question*¹. Si l'organisateur ne vous répond pas, ou vous répond qu'il ne peut rien dire, c'est normal, il a ses raisons ; parfois certains éléments doivent rester secrets, vous pourrez les découvrir pendant la partie.

Avant la partie, n'hésitez pas à préparer un costume. Il ne doit pas forcément être très élaboré mais choisir un vêtement plutôt qu'un autre, quelques accessoires, participent à l'ambiance du jeu, ce qui vous aidera à rester dans le rôle pendant la partie.

2.3 Pendant la partie, vivez votre personnage

Pendant la partie, vous allez incarner un personnage, jouer son rôle. Comme au théâtre mais le public et les gradins en moins. Vous allez donc essayer de comprendre ce qu'il se passe et tout faire pour remplir vos objectifs.

Pour jouer, aller simplement discuter avec les autres. Échangez des informations avec eux, interagissez, demandez-leur des services, utilisez vos pouvoirs, ... bref agissez comme si vous étiez vraiment ce personnage que les autres croient que vous êtes.

La découverte de l'histoire se fera petit à petit. En découvrant des indices, en échangeant des informations, vous vous ferez votre propre idée de la situation. Idée qui changera au fur et à mesure que d'autres informations viendront compléter le puzzle.

1. par exemple : « *Est-ce que le meurtrier sait qu'il est meurtrier ?* », les autres joueurs savent immédiatement que vous ne l'êtes pas.

2. COMMENT JOUER

Les objectifs qui vous sont fixés sont là pour vous donner une direction. C'est le moteur de votre personnage, ce qu'il veut accomplir, et donc ce que vous voulez accomplir aussi. Il est possible que ces objectifs deviennent impossibles². Dans ce cas, rien n'est perdu : demandez-vous ce que ferait votre personnage et agissez de la sorte. Après tout, votre objectif principal c'est de vivre dans la peau de votre personnage et vous amuser.

En cas de problème, gardez à l'esprit que vous n'êtes pas seul. Les autres personnages, les autres joueurs et même l'organisateur peuvent vous aider. Pour l'organisateur, il est d'ailleurs là pour ça. En cas de problème, ne restez jamais tout seul, vous perdriez votre temps.

2.4 Règles du jeu

Dans une soirée enquête, il y a peu de règles. Les règles sont surtout là pour garantir l'ambiance ou permettre d'effectuer des actions qui ne sont pas possibles autrement.

2.4.1 Règles de base

En jeu, hors jeu Lorsque vous incarnez votre personnage, on dit que vous êtes *en jeu*. Au contraire, lorsque vous êtes vous-même, on dit que vous êtes *hors jeu* (lorsque vous posez des questions à l'organisateur par exemple).

Fair play Il vous est demandé de jouer honnêtement. Si vous tombez sur la feuille d'un autre personnage, ne la lisez pas. Si vous entendez une conversation hors jeu, ne l'écoutez pas. Ça gênerait tout le plaisir de jouer.

Pas de violence Même si vos personnages sont en conflit, n'en venez pas aux mains (un accident est si vite arrivé). Le feriez-vous dans la réalité ? Dans ce domaine, privilégiez la diplomatie ou les pouvoirs spéciaux de votre personnage.

Ne vous isolez pas Même si vous ne voulez pas dévoiler vos secrets à n'importe qui, laissez les autres joueurs vous interrompre dans vos conversations. Imaginez ce que vous penseriez si, lors d'une soirée, un couple s'enfermait dans une chambre et refusait qu'on les dérange.

2. parfois, c'est même voulu.

2.5 Après la partie

Lorsqu'il jugera que c'est l'heure, l'organisateur vous notifiera la fin de la partie. Après un éventuel petit questionnaire, il vous annoncera ce que vos personnages sont devenus à la suite de leurs actions. Si les fiches de personnages sont le prélude de l'aventure, cette étape est l'épilogue.

Il est ensuite d'usage de laisser tout le monde discuter de la partie, de son personnage, de ses intrigues et autres à batons rompus, la partie est finie, vous pouvez maintenant tout vous dire et raconter comment vous avez vécu cette aventure et voir comment les autres l'ont ressentie.

Chapitre 3

Comment organiser une soirée enquête

Si vous n'avez jamais organisé de soirée enquête et ne savez pas comment vous y prendre, cette section est faite pour vous.

L'organisation d'une soirée enquête n'est pas difficile mais nécessite un peu d'organisation. Vous allez être le garant de la soirée et vos joueurs comptent sur vous. C'est une tâche stressante au début mais très gratifiante en fin de compte.

3.1 Avant la partie

Si vous n'avez pas encore réuni vos joueurs, il est temps de trouver les personnes qui aimeraient participer.

Bon à savoir. Ce scénario a été écrit pour 5 femmes et 8 hommes mais, mis à part le pasteur du village, vous pouvez très bien changer le sexe des autres personnages.

Une fois vos joueurs sélectionnés, vous devez attribuer les rôles. Pour ça, lisez attentivement les fiches de personnages et si besoin, envoyez un questionnaire à vos joueurs pour déterminer quel rôle leur plairait le plus. Ne négligez pas cette étape car si un joueur ne se plaît pas dans son rôle, il peut nuire à l'ensemble de la partie.

ANNÉE FOLLE

Dès que la distribution est réalisée, vous pouvez leur envoyer leur fiche de personnages ainsi que les chapitres *Comment jouer* et *Univers du jeu*. N'hésitez pas à utiliser une photocopieuse.

Choisissez une date et un lieu qui permettent à tout le monde de venir. Si un seul joueur manque à l'appel, la partie ne peut pas avoir lieu. Ce scénario est prévu pour durer 4 heures, prévoyez donc une durée conséquente. Prévoyez 15 à 30 minutes avant le début en fonction de la ponctualité de vos joueurs et 1 à 2 heures après la partie pour le débriefing et les échanges entre les joueurs.

Pour le lieu, ce scénario n'est pas exigeant en terme de décors, une à trois pièces pour l'aire de jeu (entre $40m^2$ et $50m^2$ au total) plus une pièce *hors jeu*. Cette pièce vous permettra de réaliser les actions spéciales des joueurs et répondre à leur questions. Un T3 ou un T4 peut donc très bien faire l'affaire.

Avant que la partie ne débute, des joueurs pourront avoir des questions. Si la réponse dévoile une partie de l'intrigue, n'y répondez pas (dites au joueur que vous ne pouvez pas répondre à cette question) ; le joueur pourra découvrir la réponse en jouant. Si la réponse ne figure pas dans ces pages, c'est que l'information n'est pas importante, vous pouvez alors soit prévenir le joueur que la question n'a pas de sens, soit improviser.

Si votre partie se déroule en soirée, prévoyez un repas léger, un buffet fait très bien l'affaire car il ne prend pas de place et permet à chacun de se restaurer simplement. Évitez les trop grandes tables qui prennent trop de place et de temps (ou allongez la durée de la partie). Évitez à tout prix l'alcool : ça n'apporte rien et peut ruiner une partie, les joueurs auront besoin de toutes leurs facultés mentales pour comprendre l'histoire.

3.2 Pendant la partie

Juste avant la partie, prenez quelques minutes pour rappeler quelques règles et informations pratiques. Délimitez l'aire de jeu, rappelez le principe des points d'actions, rappelez votre rôle. Donnez dès le début, l'heure de fin de la partie.

Une fois la partie lancée, il vous reste trois choses à faire : résoudre les actions, répondre aux questions et surveiller l'évolution de la partie.

Résoudre les actions Lorsqu'un joueur veut utiliser un des pouvoirs de son personnage, il viendra vous voir. Vous n'aurez alors qu'à suivre les

3. COMMENT ORGANISER UNE SOIRÉE ENQUÊTE

instructions correspondant au pouvoir pour connaître ses effets.

Répondre aux questions Pendant la partie, vos joueurs vont inmanquablement se poser des questions. Ils n'ont qu'une partie des informations et tentent de les mettre ensemble. Ils vont donc sûrement venir vous voir pour demander de l'aide pour comprendre la partie.

Gardez-vous de leur donner la solution ou des informations complémentaires. Préférez plutôt les laisser parler et vous raconter ce qu'ils ont compris et posez leur des questions pour qu'ils puissent clarifier leur pensées, si des éléments restent vagues ou inconnus, dites leur de se renseigner auprès des autres personnages. Vous pouvez aussi leur proposer de dépenser un point d'action pour avoir un indice.

Surveiller l'évolution de la partie Il est important de surveiller où en sont vos joueurs dans leurs quêtes respectives et leurs relations. Des déséquilibres et des pressions vont apparaître, c'est normal et souhaitable car ils permettent la dynamique du jeu : sans ces éléments, rien ne se passerait. Mais si un déséquilibre ou une pression trop forte apparaissent, vous devez intervenir discrètement car ils peuvent nuire à la partie.

N'intervenez jamais de votre propre initiative, les joueurs le verraient, vous perdriez votre crédibilité et certains joueurs pourraient se sentir lésés ou même penser que vous trichez¹. Par contre, si les joueurs s'en rendent compte, vous perdez toute crédibilité, le scénario aussi et ils ne joueront plus le jeu, ce qui ruinera la partie.

À la place, profitez de leur visite pour distiller plus ou moins d'information. Car c'est l'information qui fait le pouvoir des joueurs. Donnez en un peu plus aux joueurs en difficulté, un peu moins aux joueurs trop puissants.

En dernier recours, voici deux moyens qu'il vous reste, mais ils doivent être utilisés avec parcimonie et prudence car ils peuvent faire plus de dégât que de bien :

1. Demandez à un joueur de venir vous voir hors jeu et trouvez un prétexte pour lui donner une information.
2. Changez le prix d'un pouvoir pour les joueurs en difficulté ou en surpuissance.

1. Bien sûr, tous les organisateurs trichent à un moment ou un autre, mais c'est pour la bonne cause et tant que c'est invisible, tout le monde fait comme si ça n'existait pas.

ANNÉE FOLLE

En plus de l'équilibre (ou plutôt, le déséquilibre mouvant) de la partie, surveillez la motivation de vos joueurs. Des joueurs débutants dont les secrets ont été dévoilés et les objectifs anéantis peuvent se renfermer. C'est à vous de les remotiver et de les aider à trouver les solutions à leur problème.

Quoi qu'il arrive, ne dirigez pas vos joueurs. Ils sont maîtres de leur personnage. Même s'ils font des erreurs ou se trompent, c'est leur histoire, vous n'êtes que l'arbitre, pas le marionnettiste.

3.3 Terminer la partie

Au fur et à mesure que l'heure de fin approche, l'effet *compte à rebours* se fait de plus en plus sentir : les joueurs sont de plus en plus pressés pour échanger leurs *dernières informations*. La tension monte et atteint son paroxysme dans les dernières minutes. Cette tension est importante car elle participe à l'ambiance.

Vous pouvez, en milieu de partie, décider d'ajouter ou soustraire du temps de jeu en fonction de l'avancement de la partie. Dans ce cas, prévenez tous vos joueurs et interdisez vous de retoucher à l'heure de fin par la suite : vous pourriez perdre l'effet compte à rebours, ou même la confiance de vos joueurs.

Pour que la partie soit réussie, il n'est pas nécessaire, ni même souhaitable que toutes les intrigues soient découvertes. En ce sens, il n'est pas forcément nécessaire d'allonger la partie outre mesure.

Une fois l'heure arrivée, regroupez les joueurs, annoncez leur la fin de la partie et commencez le débriefing.

3.4 Après la partie

Commencez alors le débriefing par raconter les événements qui vont suivre la fin de la partie.

- Si le nombre de joueurs croyant à l'archange est majoritaire, alors il existe. Si le rituel a eu lieu, l'archange ne revient pas mais il a gagné en puissance. Dans tous les cas, il pourra toujours revenir une prochaine fois.
- Sinon, les joueurs initialement neutres ont ramené des fous à la réalité. L'archange n'existe pas, il s'agit d'une psychose collective due à

3. COMMENT ORGANISER UNE SOIRÉE ENQUÊTE

divers psychotropes (moisissures, médicaments, déchets chimiques) qu'il faudra soigner chez ceux restés croyants.

Proposez ensuite un tour de table pour que chaque joueur raconte quel était son personnage, dans quelle intrigue il a pu tremper. Ce moment permet à tous les joueurs de comprendre toutes les intrigues et est source de surprises.

Il ne vous reste alors plus qu'à laisser les joueurs discuter entre eux et se raconter la partie.s

ANNÉE FOLLE

Chapitre 4

Trame de l'histoire

Ce chapitre est exclusivement destiné aux organisateurs. Il résume l'histoire des personnages et les faits avant que la partie commence. En prendre connaissance dévoile les intrigues, ce qui ruinerait l'intérêt du jeu.

Comme pour toute soirée enquête, il n'y a pas une, mais des histoires. Idéalement, il y a autant d'histoires que de joueurs, chacun y tenant son premier rôle. Nous allons tout de même résumer toutes ces histoires en une seule. La lecture des feuilles de personnages reste importante pour bien distribuer les rôles et comprendre tous les détails.

N'hésitez pas à utiliser un papier et un crayon pour prendre des notes, il y a 17 personnages (dont 13 joueurs et 2 cadavres), trop pour tout retenir dans la mémoire de travail.

4.1 Thème principal

Cette histoire parle de la folie et de son rapport à la *réalité*. À travers cette histoire, nous avons voulu rendre les joueurs *aussi fous que leurs personnages*, leur faire vivre des expériences *délicieuses*.

Mais ça n'est pas facile car dès qu'un joueur comprend que son personnage est *fou*, le joueur ne l'est plus. Inscrire « *Tu es paranoïaque* » sur une feuille de personnage est contre productif : le joueur comprend immédiatement que ce qu'il croit savoir n'est qu'une *interprétation délirante* de la réalité. Idem pour la schizophrénie et autres troubles psychotiques.

ANNÉE FOLLE

Pour les joueurs, l'histoire se passe dans un univers fantastique¹. Dans celui-ci, proche du *mythe de Cthulhu*, des entités extraterrestres cherchent à rétablir leur domination sur la Terre grâce à des rituels effectués par leurs fidèles. Il n'y aura donc rien d'anormal là dedans et la thèse d'un portail multi-dimensionnel est tout à fait crédible.

De même, pour justifier l'ouverture d'un tel portail, nous avons inclus un *ancien archange* ayant besoin d'aide. Il ne s'agit donc plus, pour les fidèles, de détruire le monde mais bien de le sauver, ce qui est bien plus vendeur.

Pour les personnages, ils ont chacun une bonne raison de se croire saint d'esprit. Une partie n'est pas diagnostiquée, ce qui leur évite ce problème. L'autre est effectivement internée, mais pour une mauvaise raison. Ils ne sont donc pas *fous* et doivent simplement sauver le monde.

Enfin, parce que la folie n'existe que vis à vis d'une normalité en contre-poids, certains personnages ne sont pas fous du tout (du moins, au départ) et les délires peuvent trouver une interprétation rationnelle : moisissures, fuite de produits chimiques et tests de nouveaux médicaments. Cette explication mettant à mal certains de ces joueurs, ils ont tout intérêt à étouffer l'affaire, laissant les fous à leurs délires².

Pour résumer, l'histoire a deux interprétations possibles, tout aussi valide l'une que l'autre, que les joueurs devront choisir.

Le mythe. Une entité extraterrestre tente de rejoindre notre monde et a besoin du sacrifice d'une âme pour y arriver. Certains élus peuvent percevoir ses messages et sont ainsi investi d'une mission mystique pour sauver le monde.

Dans cette interprétation, on peut considérer que la puissance réelle de l'entité réside dans le fanatisme de ses fidèle (joueurs effectuant le rituel) mais aussi de ses détracteurs (joueurs voulant s'y opposer). Chaque nouveau croyant donnant en fait corps à la croyance.

La rationalité. Une *psychose collective* s'est répandue dans l'hôpital due à divers facteurs. Des moisissures et des médicaments expérimentaux ont induit une paranoïa. Des déchets chimiques ont induit des hallucina-

1. Mais il ne faut pas le dire à tous les joueurs car ça avantagerait trop les *fous*. Seuls ces derniers peuvent être mis au courant (s'ils ne le deviennent pas d'eux-même en lisant leur feuille de personnage).

2. L'explication rationnelle étant alors intégrée à la théorie du complot : le gouvernement sait pour l'archange mais étouffe l'affaire avec une fausse histoire de produits chimiques.

4. TRAME DE L'HISTOIRE

tions. La fragilité psychologique et un terrain favorable ont rendu possible l'émergence d'un scénario délirant commun.

4.2 Liste des personnages

Voici la liste des personnages des joueurs, par ordre alphabétique.

- **Alma Potiron**, patient
- **Dr. Bertrand Flamant**, psychologue
- **Dr. Eugène Guérin**, psychologue
- **Gilles Rousseau**, industriel et politicien local
- **Guy Josserand**, policier
- **Henriette Martel**, patient
- **Hubert Lagier**, visiteur
- **Marcelle Petit**, infirmière
- **Michel Vidal**, pasteur du village
- **Dr. Placidie Blanchet**, patient et archéologue
- **Dr. Raymond Durant**, directeur de l'hôpital
- **Suzanne Lefebvre**, journaliste
- **Dr. Vladislav Lemeline**, médecin généraliste

Voici la liste des personnages qui ne sont pas joués mais interviennent dans les intrigues.

- **Emile Josserand**, fils de Guy Josserand, disparu
- **Jean Droz**, maire
- **Dr. Muller**, psychologue, décédé
- **Oswald Rousseau**, frère de Gilles Rousseau, décédé

4.3 Chronologie des événements

Il y a 10 ans, **Alma Potiron**, **Eugène Guérin**, et **Suzanne Lefebvre** se rencontrent pendant leurs études. Alma suit des études de droits, Eugène de psychologie et Suzanne de Journalisme. Cette dernière entre alors dans les cercles anarchistes pour les quitter quelques années après et perdre Alma et Eugène de vue.

Il y a 6 ans, **Gilles** et **Oswald Rousseau** sont à la tête d'une riche entreprise chimique. Suite à des désaccords, **Gilles** veut la diriger seul et demande à **Guy Josserand** une attestation d'homosexualité pour faire interner son frère **Oswald**.

Depuis 5 ans, un petit trafic de momies falsifiées s'est monté dans la région. Lorsqu'ils se voient, **Hubert Lagier** paye un coup à boire à **Guy Josserand** et ce dernier lui raconte les dernières affaires de cadavres non réclamés et enterrés par le pasteur **Vidal** dans la fosse commune. **Lagier** les récupère discrètement et les livre à **Henriette Martel**, taxidermiste, qui en fait de vraies fausses momies qu'elle peut ensuite fournir à **Placidie Blanchet**, égyptologue en mal de reconnaissance.

Depuis deux ans, **Hubert Lagier** vend des vieux écrits de psychanalyse à **Eugène Guérin** pour qu'il puisse continuer à se former. Il y a 8 mois, ils ont découvert, dans leurs cartons, la mention de mondes parallèles cauchemardesques et en ont parlé à **Ama Potiron**. Face à la menace d'un nouveau portail et convaincu qu'une menace se présente au sein même de l'hôpital, **Alma Potiron** se fait passer pour une patiente de **Guérin** il y a 6 mois et commence à enquêter de l'intérieur.

Au même moment, la **Dr. Blanchet** effectue une expédition en Égypte et découvre un nouveau tombeau. Les découvertes sont intéressantes mais toute les membres de l'expédition sont retrouvés morts les uns après les autres. Tout le monde parle d'une malédiction et **Blanchet** décide de rentrer pour y échapper.

Egalement en même temps, **Gilles Rousseau** déverse des déchets toxiques dans la rivière, empoisonnant la population locale qui se met à avoir des hallucinations. Il étouffe l'affaire en payant grassement l'hôpital pour ne pas poser de questions. **Raymond Durant** utilise l'argent pour agrandir l'hôpital et demande à **Marelle Petit** de s'occuper des admissions sans poser de questions.

Pour se frayer un chemin vers la mairie, **Gilles Rousseau** décide de droguer **Henriette Martel** avec les mêmes produits et la dénonce pour

4. TRAME DE L'HISTOIRE

qu'elle soit internée pour hallucinations.

Parmi les victimes d'hallucinations, le pasteur **Vidal**, le docteur **Le-meline**, l'infirmière **Petit** et la taxidermiste **Martel** finissent par se rencontrer et donner un sens à leurs visions.

Lors d'un combat terrible, un archange a été vaincu et asservi par Satan. Corrompu et empreint de souffrance, il cherche à revenir sur Terre pour se délivrer de ses chaînes. Mais pour ça, il faut lui envoyer l'énergie vitale de pêcheurs et éviter que les suppôts de Satan ne vous en empêche.

Suzanne Lefebvre, cherchant un scoop, enquête sur ces internements et en vient à interroger **Gilles Rousseau**. Celui-ci décide alors de la faire chanter : il a découvert son passé d'anarchiste et lui demande d'écrire des papiers flatteurs à son égard.

Il y a 4 mois, lors d'une de ses visions, **Martel** décide que le sacrifice demandé par l'archange n'est autre que **Blanchet**, profanatrice de tombeaux. C'est **Petit** qui se charge de la mission et rend visite à **Blanchet** à son domicile et la drogue. **Gilles Rousseau**, rendant une visite improvisée la dérange et elle maquille le crime en tentative de suicide. **Blanchet** est alors internée pour éviter qu'elle ne récidive.

Il y a 3 mois, **Emile Josserand**, le fils de **Guy Josserand** se remettant mal d'une rupture amoureuse, commence un suivi de jours à l'hôpital.

Il y a deux mois, lors du changement régulier des affectations des patients et médecins, **Alma Potiron** n'est plus suivie par **Guérin** mais par **Muller**.

Il y a un mois, **Gilles Rousseau** propose de financer des tests sur des nouveaux traitements (à des visées militaires) mais, faute d'accord des familles, **Durant** ne donne pas suite. **Rousseau** passe alors par **Petit** qui lui présente le Dr. **Flamant** qui vont faire les tests pour **Rousseau**.

Il y a trois semaines, **Flamant** teste un produit sur **Emile Josserand** mais le traitement échoue. **Emile** est alors victime de lycanthropie et s'enfuit de l'hôpital. Il va alors agresser plusieurs personnes, dont **Lagier** ce qui provoque une affluence à l'hôpital et des rumeurs sur une *bête féroce*. **Guy** cherchant son fils voit un lien mais refuse de l'admettre officiellement pour protéger son fils.

L'évasion d'**Emile** donne l'idée d'évasions à **Guérin** qui convainc **Petit** et **Lagier** de l'aider. Il y a deux semaines, ils font ainsi évader **Oswald**

ANNÉE FOLLE

Rousseau, via une manne à linge et lorsque **Lagier** lui propose un billet de train, **Oswald** lui demande de le déposer chez son frère.

La discussion entre **Oswald** et **Gilles** dégénère et **Gilles** le tue avec une arme à feu. Il demande alors à **Guy Josserand** de maquiller le crime. **Josserand** profite des rumeurs sur la *bête* pour lui faire porter le chapeau.

Deux jours plus tard, **Suzanne Lefebvre** et **Vladislas Lemeline** découvrent le corps en forêt. **Suzanne** remarque les blessures par balle mais n'en parle pas. Ils déposent le corps à la police et **Josserand** conclu officiellement à une attaque de la bête.

Dans le même temps, **Petit** essaie un produit fourni par **Rousseau** sur **Potiron**. Celle-ci s'inquiète mais **Petit** prétend n'avoir changé que le mode d'admission sans changer le principe actif. Malheureusement, le produit induit une paranoïa chez **Potiron** qui se met à soupçonner **Muller** de vouloir ouvrir un portail.

Il y a une semaine, **Guérin**, pensant que **Blanchet** n'a rien à faire à l'hôpital prend contact avec elle pour lui proposer une évasion. Échaudé par la mort de **Oswald Rousseau**, il demande à **Blanchet** de patienter.

Hier soir, **Lemeline**, **Martel**, **Petit** et **Vidal** se sont retrouvés dans les sous-sols de l'hôpital pour communiquer avec leur archange. Il leur a alors demandé d'effectuer le sacrifice le lendemain et leur a révélé le rituel à accomplir le soir-même pour préparer les éléments. Ils ont alors dansé au son de tambour une partie de la nuit.

Le **Dr. Flamant** qui passait proche du sous-sol a entendu les bruits, mais trop effrayé par les tonalités, a préféré ne rien faire sur l'instant. Il en a parlé le lendemain matin vers 9h au **Dr. Durant**.

Deux jours plus tôt, **Vidal** sentant qu'un sacrifice serait proche, a commandé un serpent à **Lagier** pour *peupler son nouveau vivarium*. **Lagier** l'a livré le matin et **Vidal** a pu l'introduire dans la chambre de **Blanchet**. La femme de ménage a découvert le serpent et prévenu le directeur **Durant** qui a fait venir un vétérinaire. **Blanchet** est donc indemne mais ça ne la rassure pas.

Vers midi, **Martel** tente son coup en simulant une chute dans la cantine sur **Blanchet**. Heureusement pour cette dernière, le bout rond du couteau glisse et elle n'a rien mais ça n'arrange pas son moral.

Vers 13, **Durant** tombe sur la seringue et le poison que **Lemeline** avait apporté pour que **Petit** fasse une injection létale à **Blanchet**. Celle-ci n'est pas au courant.

En soirée, **Petit** profite de la ballade avec **Blanchet** pour la pousser

4. TRAME DE L'HISTOIRE

dans l'eau du lac et feint tomber inconsciente. **Blanchet** s'en sort seule avant que **Petit** ne *retrouve ses esprits*.

En fin d'après-midi, **Potiron** a une séance avec **Muller**. Cette dernière pensant qu'il est une menace et ayant interprété le changement de météo par l'ouverture d'un portail, décide de l'électrocuter avec une lampe. Elle va chercher ensuite **Guérin** pour qu'il l'aide à déplacer le corps.

Le corps est découvert vers 19h par **Lagier** et **Rousseau** qui venaient avertir des orage et faire respecter le cloisonnement. Après une rapide analyse, **Lemeline** conclut à une électrocution, sans doute due à la foudre.

Le **Dr. Durant** regroupe tout le monde dans la salle principale. **Petit** et **Blanchet** au bord du lac, **Guérin** et **Potiron** dans sa chambre.

La partie peut alors commencer.

ANNÉE FOLLE

Deuxième partie

Les personnages

Chapitre 5

Alma Potiron

Résumé : Ancienne avocate, tu as découvert l'existence de mondes parallèles peuplés de monstre. Pour empêcher la création d'un portail, tu as infiltré l'hôpital, découvert la menace et y a mis un terme (enfin, tu espères).

5.1 Biographie

C'est pendant tes études de droit il y a une dizaine d'années à l'université que tu as fait la connaissance de **Eugène Guerin** et **Suzanne Le-fevre**. Il étudiait la psychologie et elle le journalisme. Assez marginale, tu as fréquenté les cercles anarchistes, où tu as fait leur connaissance.

Après tes études, tu n'as plus eu de nouvelles de Suzanne ni du reste du cercle mais tu as gardé des liens avec Eugène. Après plusieurs petits boulots il a décroché un poste de médecin psychologue titulaire dans un petit asile de la campagne bernoise.

Il y a 8 mois environs, **Eugène** t'a invité pour te parler d'une affaire pressante et très importante. Il t'a présenté un de ses amis, **Hubert La-gier**, avec qui il a fait la découverte d'écrits sur l'existence de mondes parallèles cauchemardesques entourant notre monde.

La frontière est normalement étanche mais il arrive que des brèches se découpent, laissant passer les créatures monstrueuses. Bien sûr, les gens ne sont pas au courant car ces brèches sont rares et surtout, le gouvernement

ANNÉE FOLLE

et les institutions font tout pour étouffer l'affaire.

D'après les écrits, des groupes de personnes se réunissent dans le but d'ouvrir des portails inter-dimensionnels pour permettre aux sombres créatures de nous envahir. On ne connaît pas encore leurs mobiles mais **Eugène** et **Hubert** sont persuadés qu'il faut les traquer et les empêcher de nuire.

Il y a 6 mois, **Guérin** t'a recontacté car il pense qu'un groupe de cultistes s'est introduit dans l'hôpital. Il t'a demandé de te faire passer pour une de ses patientes et de les démasquer de l'intérieur. Face à la menace, tu as accepté et a intégré l'asile.

Les choses ont commencé à poser problème lorsque l'hôpital a décidé de réorganiser les services et t'a confié à la surveillance du **Dr. Muller**. Le *traitement* n'ayant pas changé, tu ne t'es pas inquiétée, la communication est simplement plus compliquée avec **Guérin**.

Il y a deux semaines, lors de ton traitement habituel avec l'infirmière **Petit**, celle-ci a utilisé des injections à la place des pilules habituelles. Elle t'a rassurée en affirmant utiliser le même principe actif. Et comme tu n'as pas senti de différence, tu t'es rassurée.

Tu pensais ton enquête au point mort mais à mesure des rencontres avec le **Dr. Muller**, tu as fini par détecter des signes qui ne trompent pas (regard lubrique, gestes saccadés, ...) et indiquent clairement son identité : le *serviteur des anciens aux mils visages*, dont le but est de les faire revenir sur Terre.

Ce matin, le temps a changé du tout au tout. Hier, il faisait très beau, aujourd'hui, des orages agitent la région. Un changement aussi brusque et violent ne peut avoir qu'une raison : un portail vers un autre monde est en train de s'ouvrir quelque part. Il faut l'éviter à tout prix.

Quand en fin d'après-midi, le docteur Muller t'a amené pour ton entretien régulier avec lui, tu t'es dit qu'il fallait absolument profiter de votre tête à tête pour agir. Alors que Muller te tournait le dos, tu as pris la lampe à pied à côté de toi, as arraché le haut pour dénuder les câbles et l'as électrocuté.

Au point où tu en étais, tu as décidé de jouer le tout pour le tout. Tu es alors sortie chercher **Guérin**. Vous avez sorti le corps. Tu n'as pas eu le temps de lui expliquer ce qu'il s'est passé. Lorsqu'il te reconduisait dans ta chambre, le **Dr. Durant**, directeur de l'hôpital qui vous a demandé d'aller dans la salle principale.

5.2 Qui est Qui

Voici la liste des personnes présentes ce soir et ce que tu sais sur elles.

- **Bertrand Flamant** : Psychologue à l'hôpital,
- **Eugene Guérin** : Psychologue à l'hôpital, ancien ami de l'université, il t'a fait découvrir l'existence des mondes parallèles et ensemble, vous enquêtez pour éviter qu'un portail ne s'ouvre ce soir,
- **Gilles Rousseau** : Industriel et politicien local,
- **Guy Josserand** : Policier municipal,
- **Henriette Martel** : Patiente, ancienne élue,
- **Hubert Lagier** : visiteur, entrepreneur. Il a fourni les documents mentionnant l'existence des mondes parallèles et enquête avec toi et Guérin,
- **Marcelle Petit** : Infirmière à l'hôpital, elle a la charge de ton traitement médicamenteux,
- **Michel Vidal** : Pasteur du village,
- **Placidie Blanchet** : Patiente et ancienne archéologue,
- **Raymond Durant** : Directeur de l'hôpital,
- **Suzanne Lefebvre** : Journaliste au Berner Zeitung,
- **Vladislas Lemeline** : Médecin généraliste.

Ces personnes ne sont pas présentes ce soir.

- **Jean Droz** : Maire du village, a décrété le cloisonnement,
- **Dr. Muller** : Ton nouveau psychologue à l'hôpital. Il préparait le retour de créatures monstrueuses et tu n'as eu d'autre choix que de mettre un terme à ses machinations. Décédé.

5.3 Objectif

Ce soir, tu espères découvrir les complices de **Muller**, et contrecarrer leurs plans.

5.4 Pouvoir

Méditation en t'isolant de tes sens et en concentrant toute ton attention sur l'Univers, tu es capable de t'y connecter et de capter les émissions des mondes parallèles.

Pour effectuer cette action, l'organisateur va te demander de t'isoler de la partie pendant 5 minutes. Aucun contact avec les autres joueurs n'est autorisé pendant cette période. Il te fournira le résultat de ta méditation que tu pourras consulter et lui rendre avant de retourner en jeu.

Enseigner la méditation tu peux expliquer le fonctionnement de ce pouvoir à un autre joueur pour qu'il puisse, à son tour, l'utiliser.

Chapitre 6

Bertrand Flamant

Résumé : Médecin psychologue à l'asile, tu arrondis tes fins de mois en faisant dans le dos de l'hôpital des tests pas très éthiques sur tes patients sans leur aval.

6.1 Biographie

Tu es médecin psychologue à l'hôpital psychiatrique. C'est plutôt tranquille car les pensionnaires sont calmes et plutôt solitaires.

Mais depuis quelques temps, tu ne sais pas trop ce qui leur prend, ils ont tendance à se regrouper et discuter entre eux. Note que ce n'est pas forcément un mal qu'ils aient des contacts sociaux, c'est plutôt bon signe, mais c'est le côté *conspirationnistes* qui te trouble, à les voir observer autour d'eux comme si on les surveillait, ce qui est le cas en fait.

Depuis un peu plus de 4 mois, tu t'occupes de **Placidie Blanchet**, une ancienne archéologue rentrée d'Égypte qui a fait une tentative de suicide. Elle prétend être la cible d'une malédiction et craint en permanence pour sa vie.

Il y a un mois, un riche industriel, **M. Rousseau** est venu proposer de financer des expériences sur de nouveaux remèdes qu'il conçoit. Le **Dr. Durant**, directeur de l'hôpital, a préféré ne pas donner suite, faute de familles acceptant de signer les décharges.

L'affaire ne s'est pas vraiment interrompue car **M. Rousseau** s'est

ANNÉE FOLLE

montré plutôt persuasif. C'est via l'infirmière **Petit** qu'il est revenu en vous proposant à vous deux de vous financer *au black* pour que vous testiez ses produits sans en avertir les familles.

Ça permet d'arrondir les fins de mois, et après tout, si c'est des produits pharmaceutiques destinés à sauver des vies futures, où est le mal ?

La dernière expérience en date s'est plutôt mal passée. Elle consistait à tester un stimulateur de mémoire sur un sujet *plutôt sain*. Tu as donc commencé les injections sur **Emile Josserand** qui consultait depuis 3 mois pour une légère mélancolie. Après quelques séances, il s'est mis à avoir des troubles dissociatifs de la personnalité sous forme de lycanthropie et lors d'une crise particulièrement forte, il s'est enfui.

Un avis de recherche a été lancé mais il n'a pas encore été retrouvé et vu l'absence de signalement dans la région, il est possible qu'il se cache dans l'hôpital.

L'hôpital est vaste et les recoins ne manquent pas. Comme dans les sous-sols où quasiment personne ne va jamais. Il s'y est sûrement réfugié car la nuit dernière, tu as entendu des sons de tambour plutôt inquiétants. Tu y serais bien descendu, mais pour être honnête, tu as eu bien trop peur qu'il t'arrive quelque chose vu la tonalité sinistre des bruits.

Lors d'une discussion ce matin avec le directeur de l'hôpital, **Raymond Durant**, tu lui as fait part de tes soupçons sur la cachette possible d'**Emile Josserand**. Il t'a promis de descendre au sous-sol pour voir et de te tenir au courant.

Lorsque tu l'as revu, un peu avant midi, il n'y avait pas encore été car il avait dû traiter une affaire plus importante. La femme de ménage avait eu la peur de sa vie en découvrant un serpent venimeux dans la chambre du **Dr. Blanchet**. Il avait dû superviser l'extraction du serpent.

Ce soir, tu triais tes dossiers tranquillement lorsque tu as été informé que l'hôpital devait fermer et personne ne sortir pour cause d'avis de tempête. C'est à ce moment que tu as appris la mort du **Dr. Muller**.

6.2 Qui est Qui

Voici la liste des personnes présentes ce soir et ce que tu sais sur elles.

- **Alma Potiron** : Patiente, ancienne avocate,
- **Eugene Guérin** : Psychologue à l'hôpital,

6. BERTRAND FLAMANT

- **Gilles Rousseau** : Industriel et politicien local, il te paie pour que tu testes des médicaments sur tes patients,
- **Guy Josserand** : Policier municipal, père d'Emile Josserand,
- **Henriette Martel** : Patiente, ancienne élue,
- **Hubert Lagier** : visiteur, entrepreneur,
- **Marcelle Petit** : Infirmière à l'hôpital, elle participer également aux tests de médicaments,
- **Michel Vidal** : Pasteur du village,
- **Placidie Blanchet** : Patiente et ancienne archéologue, tu la suis pour lui éviter une nouvelle tentative de suicide,
- **Raymond Durant** : Directeur de l'hôpital,
- **Suzanne Lefebvre** : Journaliste au Berner Zeitung,
- **Vladislas Lemeline** : Médecin généraliste.

Ces personnes ne sont pas présentes ce soir.

- **Emile Josserand** : Fils de Guy Josserand, disparu après avoir développé un trouble de la personnalité lycanthropique,
- **Jean Droz** : Maire du village, a décrété le cloisonnement,
- **Dr. Muller** : Psychologue à l'hôpital, décédé

6.3 Objectifs

En tant que psychologue, tu dois accompagner les patients pour éviter qu'ils ne commentent des bêtises. Si tu peux en apprendre plus sur **Emile**, ça sera toujours ça de gagné.

ANNÉE FOLLE

Chapitre 7

Eugène Guérin

Résumé : Psychologue à l'asile, tu as découvert l'existence de mondes cauchemardesques. Tu enquêtes dans l'hôpital car tu penses qu'un groupe d'individus cherchent à ouvrir un portail entre les mondes.

7.1 Biographie

Il y a dix ans, lors de tes études de psychologie, tu as pris conscience de l'importance des libertés individuelles et de la perversion que constitue toute forme de coercition. Tu t'es alors impliqué dans les cercles anarchistes où tu as rencontré **Alma Potiron** et **Suzanne Lefebvre**. Après leurs études réussies, tu n'as gardé contact qu'avec **Alma**.

Tu as cherché comment conserver tes convictions sur la liberté individuelle tout en entrant dans le monde du travail. Après avoir vainement tenté de passer le concours pour devenir gardien de prison (dans l'espoir d'offrir à ces gens plus de liberté), tu t'es dit qu'il y avait un autre endroit où les gens manquaient de liberté, les asiles psychiatriques.

Tu as donc fini (laborieusement) tes études, et eu ton diplôme. Tu as fini, il y a deux ans, dans un petit hôpital psychiatrique dans la campagne bernoise. Cherchant à augmenter tes connaissances, tu as fait appel à un escroc local, **Hubert Lagier** pour te procurer des ouvrages de psychologie.

Après avoir récupéré les archives d'un défunt psychiatre bernois et vou-

ANNÉE FOLLE

lant connaître la valeur de la marchandise, vous avez convenu de les ouvrir ensemble. **Lagier** t'apporte les ouvrages et vous lisez ensemble.

Il y a 8 mois, alors que tu parcourais les écrits avec **Lagier**, vous êtes tombé sur des comptes rendus psychanalytiques mentionnant l'existence de mondes parallèles cauchemardesques entourant notre Univers.

Normalement, la frontière entre les mondes est étanche, mais il arrive qu'une brèche permette à des créatures de la traverser. D'après ces écrits, des groupes d'individus aux mobiles encore inconnus se réunissent parfois, accomplissant des rituels anciens, dans le but d'ouvrir des portails et communiquer avec ces mondes. Bien sûr, le gouvernement étouffe l'affaire.

Tu as alors fait part de vos découvertes à **Alma Potiron** avec qui tu entretenais une correspondance pour la prévenir et lui demander d'ouvrir l'oeil sur des événements étranges autour d'elle.

Depuis 6 mois, tu t'occupes d'**Henriette Martel**, une ancienne élue et taxidermiste pour ses problèmes de schizophrénie. Comme la plupart de tes patients, elle prétend être saine d'esprit.

A peu près au même moment, tu as remarqué quelques comportements étranges parmi tes collègues et les patients et es maintenant persuadé que le culte a pénétré l'hôpital. Trop exposé en tant que médecin, tu as demandé de l'aide à **Potiron** pour qu'elle enquête de l'intérieur.

Elle a donc été admise dans ton service en tant que patiente. Elle surveille et discute avec les autres patients et le personnel et lors de votre séance de soin, vous mettez vos informations en commun.

Il y a deux mois, la direction a décidé de réorganiser les services et a confié **Potiron** aux soins du **Dr. Muller**. Le culte a dû vous démasquer et tente de vous barrer la route, avec succès puisqu'il t'est impossible de communiquer avec **Potiron** sans être repéré.

Il y a trois semaines, tu as appris qu'un patient, **Emile Jossérand** avait disparu, ou plutôt fugué de l'hôpital. Un avis de recherche a été lancé mais il semble toujours insaisissable.

Tu t'es alors dit que tu pouvais profiter de la situation pour faire évader des patients qui n'ont rien à faire dans l'hôpital. Tout le monde sait que certains internements le sont pour des causes politiques, familiales et autres, dans ces cas-là, l'hôpital sert de prison sans jugement et ça te révolte.

Il y a deux semaines, tu as convaincu **Petit**, une des infirmières, de t'aider à faire évader des patients et **Lagier** pour qu'il les réceptionne et leur offre une nouvelle vie.

7. EUGÈNE GUÉRIN

Ton choix s'est porté sur **Oswald Rousseau**, le frère du richissime **Gilles Rousseau** que tu accompagnes pour sa soi-disant homosexualité. L'évasion s'est déroulée sans problème et **Lagier** a pu le prendre en charge. Malheureusement, il a été retrouvé mort deux jours plus tard en pleine forêt, sans doute victime d'une *bête féroce*.

Vu la faible espérance de vie d'Oswald, tu as préféré attendre avant de faire évader quelqu'un d'autre. Il y a une semaine, tu as pris contact avec le **Dr. Blanchet** pour lui proposer son évasion mais lui a demandé d'attendre pour plus de sécurité.

Ce matin, tu as remarqué un changement dans la météo. Les avis de tempête sont synonymes d'ouverture de portail. Le culte est donc bien plus puissant que ce que vous ne pensiez, une catastrophe est imminente.

Vers 17h, tes craintes se sont vue confirmée lorsque **Potiron** a fait irruption dans ton bureau. Ayant démasqué **Muller** comme cultiste s'apprêtant à ouvrir une brèche, elle l'a mis hors d'état de nuire. Tu l'as aidée à sortir le corps et l'a raccompagnée dans sa chambre.

Elle allait te raconter en détail ce qu'elle avait appris lorsque vous avez été interrompus par le **Dr. Durant**, directeur de l'hôpital qui vous a demandé de vous regrouper dans la salle principale.

7.2 Qui est Qui

Voici la liste des personnes présentes ce soir et ce que tu sais sur elles.

- **Alma Potiron** : ancienne avocate et amie d'université, elle s'est faite passer pour un de tes patients pour infiltrer l'hôpital et enquêter,
- **Bertrand Flamant** : Psychologue à l'hôpital,+
- **Gilles Rousseau** : Industriel et policier local, tu as fait évader son frère,
- **Guy Josserand** : Policier municipal,
- **Henriette Martel** : Patiente, ancienne élue, tu la suis pour sa schizophrénie,
- **Hubert Lagier** : visiteur, entrepreneur,

ANNÉE FOLLE

- **Marcelle Petit** : Infirmière à l'hôpital, elle t'as aidé à faire évader Oswald Rousseau,
- **Michel Vidal** : Pasteur du village,
- **Placidie Blanchet** : Patiente et ancienne archéologue,
- **Raymond Durant** : Directeur de l'hôpital,
- **Suzanne Lefebvre** : Journaliste au Berner Zeitung,
- **Vladislas Lemeline** : Médecin généraliste.

Ces personnes ne sont pas présentes ce soir.

- **Emile Josserand** : Fils de Guy Josserand, disparu,
- **Jean Droz** : Maire du village, a décrété le cloisonnement,
- **Dr. Muller** : Psychologue à l'hôpital et adorateur des monstres, mis hors d'état de nuire par Alma Potiron,
- **Oswald Rousseau** : Frère de Gilles Rousseau et ancien patient, tu l'as fait évader et il a été retrouvé mort deux jours plus tard.

7.3 objectif

Découvrir les complices du **Dr. Muller**, découvrir leurs plans pour les empêcher de faire venir sur Terre leur armée de monstres.

7.4 Pouvoir

Méditation en t'isolant de tes sens et en concentrant toute ton attention sur l'Univers, tu es capable de t'y connecter et de capter les émissions des mondes parallèles.

Pour effectuer cette action, l'organisateur va te demander de t'isoler de la partie pendant 5 minutes. Aucun contact avec les autres joueurs n'est autorisé pendant cette période. Il te fournira le résultat de ta méditation que tu pourras consulter et lui rendre avant de retourner en jeu.

Enseigner la méditation tu peux expliquer le fonctionnement de ce pouvoir à un autre joueur pour qu'il puisse, à son tour, l'utiliser.

Chapitre 8

Gilles Rousseau

Résumé : Riche industriel Bernois, tu magouilles pour tirer toujours plus de profits et pourquoi pas, décrocher la mairie...

8.1 Biographie

Il y a 6 ans, ton frère (**Oswald**) et toi n'étant pas d'accord sur la manière de gérer l'entreprise familiale. Il était temps de prendre la direction des opérations en faisant internet ton frère à l'asile. Tu as donc trouvé un arrangement avec **Guy Josserand**. En échange d'un peu d'argent, il t'a fourni une attestation d'homosexualité pour ton frère et l'a interné.

Il y a 6 mois, ton industrie n'arrivant plus à évacuer les déchets chimiques au rythme de leur production, tu as décidé de les déverser clandestinement dans la rivière locale. Le problème, c'est qu'elle sert de source d'eau potable pour une partie de la population du quartier du Temple ... Il n'a pas fallu longtemps pour que des cas d'hallucinations se déclarent.

Heureusement, tu as pu obtenir un *arrangement* avec le directeur de l'hôpital psychiatrique, **Dr. Durant**. Moyennant quelques versements au directeur et à une de ses infirmières, **Mme Petit**, les patients seront admis sans poser de questions et surtout, connaître la source du problème.

Tu t'es alors dit qu'il serait beaucoup plus facile de manœuvrer si tu pouvais avoir la main sur la mairie... Le maire actuel, **Jean Droz** ayant déjà assez de colistiers, il a fallu faire de la place.

ANNÉE FOLLE

Avec tes contacts à l'hôpital et les nombreux produits dont tu disposes, tu as alors décidé d'intoxiquer **Henriette Martel**. Une fois dénoncée à l'hôpital et internée, tu as pu intégrer la liste du maire.

Il fallait ensuite gagner en popularité pour forcer la main au maire. Tu as pensé alors à **Suzanne Lefebvre**, une fouineuse de journaliste...

Après quelques petites recherches, tu as découvert que par le passé, elle a fréquenté des cercles anarchistes. Tu l'as alors menacée de divulguer son passé à son prestigieux employeur (le *Berner Zeitung*) si elle ne te faisait pas une bonne publicité, ce qu'elle a fort bien fait.

Deux semaines plus tard, alors que tu rendais visite au **Dr. Blanchet** pour obtenir le soutien de cette éminente archéologue, tu es tombé sur l'infirmière **Petit** criant *au secours* car **Blanchet** venait de tenter de se suicider. Elle est depuis résidente de l'hôpital. Pour sa propre sécurité.

En attendant les élections, l'année prochaine, tu as voulu faire fructifier ton partenariat avec l'hôpital psychiatrique en effectuant des recherches *pharmaceutiques* pour les militaires. Officiellement, tu cherches à trouver des remèdes pour certaines maladies psychiatriques.

Malheureusement, les familles ont refusé de signer les décharges et le **Dr. Durant** a préféré te remercier pour ta proposition sans donner suite.

Tu as donc traité directement avec l'infirmière **Petit** qui t'as mis en contact avec le **Dr. Flamant**, psychologue à l'hôpital. Tu leur fournis divers produits à tester et, moyennant un petit financement, ils te fournissent les résultats. Tu les transmets ensuite aux militaires.

Il y a deux semaines, ton frère s'est échappé de l'asile et t'as rendu une visite. Il s'est très vite emporté et face à sa colère et à la menace de te dénoncer, tu n'as eu d'autre choix que de l'abattre. Tu as alors appelé **Guy Josserand** pour qu'il s'occupe du corps et t'évite tout soupçon.

Le corps a été retrouvé deux jours plus tard dans les bois et la version officielle conclu à une mort suite à une attaque par une *bête féroce*.

Tu allais à l'hôpital voir si tes petites affaires tournaient bien lorsque tu as croisé **Guy Josserand**, qui allait y faire respecter l'arrêté de cloisonnement. Tu l'as donc accompagné.

Dans les jardins, vous êtes tombés sur le cadavre du **Dr. Muller**, psychologue de l'hôpital. Vous l'avez porté jusqu'en salle de soin. Le **Dr. Lemeline** a confirmé la mort par électrocution, sans toute due à la foudre.

8.2 Qui est Qui

Voici la liste des personnes présentes ce soir et ce que tu sais sur elles.

- **Alma Potiron** : Patiente, ancienne avocate,
- **Bertrand Flamant** : Psychologue à l'hôpital, tu le paies pour faire des tests avec tes médicaments,
- **Eugene Guérin** : Psychologue à l'hôpital,
- **Guy Josserand** : Policier municipal, il a fait une attestation pour faire interner ton frère et à récemment maquillé ton meurtre pour faire porter les soupçons sur une bête féroce,
- **Henriette Martel** : Patiente, ancienne élue que tu as empoisonnée,
- **Hubert Lagier** : visiteur, entrepreneur,
- **Marcelle Petit** : Infirmière à l'hôpital, tu la paies pour faire des tests avec tes médicaments,
- **Michel Vidal** : Pasteur du village,
- **Placidie Blanchet** : Patiente et ancienne archéologue,
- **Raymond Durant** : Directeur de l'hôpital, tu lui as versé une grosse somme d'argent pour qu'il ne pose pas de question sur les internements pour hallucination.
- **Suzanne Lefebvre** : Journaliste au Berner Zeitung, contre ton silence sur son passé, elle te fait une bonne presse,
- **Vladislas Lemeline** : Médecin généraliste.

Ces personnes ne sont pas présentes ce soir.

- **Emile Josserand** : Fils de Guy Josserand, disparu,
- **Jean Droz** : Maire du village, a décrété le cloisonnement,
- **Dr. Muller** : Psychologue à l'hôpital, décédé,
- **Oswald Rousseau** : Ton frère, tu l'as refroidi après son évasion.

8.3 Objectifs

Faire le point avec les gens qui bossent pour toi et si possible trouver de nouvelles informations pour faire chanter un maximum de personnes.

Chapitre 9

Guy Josserand

Résumé : Policier municipal, ton fils a disparu depuis 2 semaines. Ce soir, tu es venu faire respecter la mesure de cloisonnement. Ayant trouvé un cadavre, tu espères élucider ce nouveau fait divers.

9.1 Biographie

Tu es policier municipal dans la région de Berne et depuis peu, c'est comme si le monde devenait fou ...

Il y a 6 ans, tu as été contacté par **Gilles Rousseau**, un riche industriel qui t'as demandé une attestation d'homosexualité pour faire interner son frère, **Oswald** en échange d'un peu d'argent et son soutien pour obtenir une promotion. Tu as accepté et depuis, ses affaires ont fructifié au-delà de toute mesure.

Il y a cet **Hubert Lagier**, un petit escroc pas bien méchant, qui adore plus que tout lorsque tu lui racontes les cadavres retrouvés sans identification et inhumés par le pasteur **Vidal**. Personnellement, tu trouves ce genre d'histoire plutôt sinistre, mais ça a l'air de l'intéresser et comme il te paie un coup à boire en échange ...

Il y a 3 mois, ton fils a fait une grosse déprime suite à un chagrin d'amour. Normalement, on s'en remet plutôt rapidement, mais voyant que rien n'y faisait, tu l'as amené en consultation à l'hôpital avec le **Dr. Fla-**

mant.

Tout semblait aller mieux jusqu'à il y a trois semaines où **Emile** n'est pas rentré après sa séance. Le **Dr. Durant** t'a informé que **Emile** avait fait une crise de panique avant de s'enfuir et tu as commencé ton enquête et lancé un avis de recherche.

Depuis sa disparition, certaines personnes se sont faites agressées par ce qu'ils nomment *la bête féroce*. En recoupant les témoignages, il pourrait s'agir de ton fils (mais rien n'est moins sûr). Tu continues donc ton enquête mais te garde bien de faire le lien officiellement entre les deux affaires.

Il y a 2 semaines, le **Dr. Durant** t'a contacté pour que tu enquêtes sur **Oswald Rousseau**, un de ses patients qui s'est volatilisé sans laisser de traces. Tu n'as pas dû chercher longtemps car son frère **Gilles** t'as appelé.

Ils s'étaient disputés et lorsque tu es arrivé, **Oswald** gisait par terre, une balle dans la poitrine. **Gilles** t'as demandé de maquiller la mort et tu as donc profité de la confusion avec la *bête féroce* pour maquiller le crime et laisser le corps trainer deux jours en forêts.

Le corps a été retrouvé par **Suzanne Lefebvre** et **Vladislas Lemeline**, qui en se baladant en forêt, sont tombés dessus. Tu leur as dit que tu faisais le nécessaire, as récupéré le corps. Puis tu as rapidement publié un bulletin disant que la *bête féroce* avait encore frappé.

Suite aux avis de tempêtes orageuses dans la région, le maire a décrété le cloisonnement des lieux publics. Tu te rendais à l'hôpital pour leur annoncer la mesure et la faire respecter lorsque tu as croisé **M. Rousseau**, un riche homme d'affaire, colistier du maire, qui t'as proposé de t'accompagner.

Vous êtes arrivés tous deux à l'hôpital et en traversant les jardins, vous êtes tombés sur le cadavre du **Dr. Muller**. Ne pouvant rebrousser chemin à cause des orages imminents, tu l'as apporté à l'hôpital où le **Dr. Durant** l'a confié à son médecin généraliste, le **Dr. Lemeline**. Après un premier examen, il a conclu à une mort par électrocution, sans doute due aux orages.

9.2 Qui est Qui

Voici la liste des personnes présentes ce soir et ce que tu sais sur elles.

- **Alma Potiron** : Patiente, ancienne avocate,

9. GUY JOSSERAND

- **Bertrand Flamant** : Psychologue à l'hôpital, il s'occupait de ton fils au moment de sa disparition,
- **Eugene Guérin** : Psychologue à l'hôpital,
- **Gilles Rousseau** : Industriel et policier local, il t'as promis une promotion si tu lui évitait d'être inquiété pour le meurtre de son frère,
- **Henriette Martel** : Patiente, ancienne élue,
- **Hubert Lagier** : visiteur, entrepreneur,
- **Marcelle Petit** : Infirmière à l'hôpital,
- **Michel Vidal** : Pasteur du village,
- **Placidie Blanchet** : Patiente et ancienne archéologue,
- **Raymond Durant** : Directeur de l'hôpital,
- **Suzanne Lefebvre** : Journaliste au Berner Zeitung,
- **Vladislas Lemeline** : Médecin généraliste.

Ces personnes ne sont pas présentes ce soir.

- **Emile Josserand** : Ton fils, disparu,
- **Jean Droz** : Maire du village, a décrété le cloisonnement,
- **Dr. Muller** : Psychologue à l'hôpital, décédé,
- **Oswald Rousseau** : Frère de Gilles Rousseau et ancien patient, décédé.

9.3 Objectifs

En tant que représentant des forces de l'ordre, tu compte élucider les nombreux mystères de la soirée dont la mort du **Dr. Muller**, la disparition de **ton fils** et l'évasion d'**Oswald**.

ANNÉE FOLLE

Chapitre 10

Henriette Martel

Résumé : Ancienne taxidermiste et conseillère municipale, tu reçois des messages d'un archange qui cherche à revenir sur Terre et tu es devenue guide un petit groupe d'élus.

10.1 Biographie

Tu es une taxidermiste de la région de Bernes et pour arrondir les fins de mois, tu as trouvé une combine avec **Placidie Blanchet**, archéologue et **Hubert Lagier**. Il te fournit des cadavres qui n'ont pas été réclamés que tu te charges d'embaumer et livre la momie de contrefaçon à **Blanchet**.

Côté politique, tu étais conseillère municipale dans la liste majoritaire mais depuis 6 mois, tu as dû te retirer des affaires. Tout a commencé par des bourdonnements lugubres qui se sont fait de plus en plus forts et audibles. Tu n'en as parlé à personne mais tu ne sais trop comment, les médecins t'ont hospitalisée pour schizophrénie ... mettant fin à ton mandat.

Tu sais que tu n'es pas folle, tu raisones toujours comme avant mais le **Dr. Guérin** qui s'occupe de toi refuse de t'écouter. Jusqu'à ce que tu en parles à **Marcelle Petit**, une infirmière de l'hôpital. Celle-ci t'a alors confié les recevoir aussi, ainsi qu'un petit groupe d'élus.

Ne pouvant pas sortir de l'hôpital, et pour éviter les soupçons, tu as pu les rencontrer un par un lors de visites ordinaires. Le pasteur **Vidal** ainsi que le **Dr. Lemeline** profitent de leurs visites hebdomadaire pour venir

ANNÉE FOLLE

discuter avec toi.

Apparemment, tu aurais un don particulier car autant les trois autres ont des difficultés à recevoir, retranscrire et comprendre les messages, autant ils sont toujours bien plus clair pour toi. Au fil des rencontres et des recoupements, vous avez fini par donner un sens à ces messages.

Lors d'un combat terrible, un archange a été vaincu et asservi par Satan. Corrompu et empreint de souffrance, il cherche à revenir sur Terre pour se délivrer de ses chaînes. Mais pour ça, il faut lui envoyer l'énergie vitale de pêcheurs et éviter que les suppôts de Satan ne vous en empêche.

Il y a quatre mois, tu as eu la révélation sur l'identité de la personne la plus adaptée pour le sacrifice : **Blanchet**. Cette profanatrice de tombeau est de retour d'une expédition en Égypte et seule survivante d'une terrible malédiction, preuve qu'elle a eu à faire avec les mondes souterrains. Il se peut même qu'elle soit au service de Satan.

Tu as fait part de tes conclusions aux autres et **Petit** a tenté d'effectuer le sacrifice à domicile mais a été interrompue et maquillé le rituel en suicide. Le bon côté, c'est que **Blanchet** a été internée et est donc plus facilement atteignable.

Cet échec t'as fait prendre conscience que le sacrifice ne pouvait être exécuté n'importe quand et devait attendre le moment idoine.

Cette semaine, tu as détecté des changements dans les forces vitales et anticipé une grosse tempête à venir. Le moment approchant à grand pas, les autres t'ont rejoint pour effectuer les rituels préliminaires dans les sous-sols de l'hôpital.

Vous vous êtes retrouvés hier soir et après une prise de contact où l'archange vous a ordonné d'effectuer le sacrifice le lendemain, vous avez effectué les danses rituelles au son de tambour. Les autres devant se charger d'éliminer **Blanchet**.

Vers midi, voyant que rien n'avait encore réussi, tu as décidé de tenter ta chance en tombant, couteau en avant sur **Blanchet** dans la cantine. Malheureusement, la lame est arrondie et a glissé sans résultat et tu t'es excusé de ta maladresse.

Vers 18 heures, tu as été conviée, comme les autres, à te rendre dans la salle principale pour respecter la mesure de cloisonnement due aux orages. Tu as alors appris que le **Dr. Muller** avait été retrouvé foudroyé et sans vie dans les jardins.

10.2 Qui est Qui

Voici la liste des personnes présentes ce soir et ce que tu sais sur elles.

- **Alma Potiron** : Patiente, ancienne avocate,
- **Bertrand Flamant** : Psychologue à l'hôpital,
- **Eugene Guérin** : Psychologue à l'hôpital, il s'occupe de toi,
- **Gilles Rousseau** : Industriel et policier local,
- **Guy Josserand** : Policier municipal,
- **Hubert Lagier** : visiteur, entrepreneur, il te fournissait les cadavre avec lesquels fabriquer les fausses momies,
- **Marcelle Petit** : Infirmière à l'hôpital, elle fait partie de ton petit groupe,
- **Michel Vidal** : Pasteur du village, il fait partie de ton petit groupe,
- **Placidie Blanchet** : Patiente et ancienne archéologue, tu lui fournissais de fausses momies et depuis, tu l'as choisie pour accomplir le rituel,
- **Raymond Durant** : Directeur de l'hôpital,
- **Suzanne Lefebvre** : Journaliste au Berner Zeitung,
- **Vladislas Lemeline** : Médecin généraliste, il fait partie de ton petit groupe.

Ces personnes ne sont pas présentes ce soir.

- **Jean Droz** : Maire du village, a décrété le cloisonnement,
- **Dr. Muller** : Psychologue à l'hôpital, décédé.

10.3 Objectif

Il est primordial que le rituel commencé la vielle s'accomplisse ce soir.

10.4 Pouvoir

Méditation en t'isolant de tes sens et en concentrant toute ton attention sur l'Univers, tu es capable de t'y connecter et de capter les émissions de l'archange.

Pour effectuer cette action, l'organisateur va te demander de t'isoler de la partie pendant 5 minutes. Aucun contact avec les autres joueurs n'est autorisé pendant cette période. Il te fournira le résultat de ta méditation que tu pourras consulter et lui rendre avant de retourner en jeu.

Enseigner la méditation tu peux expliquer le fonctionnement de ce pouvoir à un autre joueur pour qu'il puisse, à son tour, l'utiliser.

Chapitre 11

Hubert Lagier

Résumé : Tu es un habitant du coin et lorsque quelqu'un a besoin de quelque chose de pas très clair, il fait appel à toi. Récemment, tu as découvert l'existence de mondes cauchemardesques et tu luttas depuis contre l'arrivée des créatures de ces mondes dans le notre.

11.1 Biographie

Tu as toujours été un touche à tout et ça n'a t'as jamais posé de problèmes de prendre quelques libertés avec la loi ou les règlements. Tant qu'on ne fait de mal à personne, où est le problème ?

Il y a 5 ans, tu as fait par hasard la connaissance du **Dr. Blanchet**, archéologue de son état mais sans réelle carrière dans le milieu. Après quelques discussions sur la difficulté de trouver des momies, vous avez trouvé une combine mutuellement bénéfique ...

Lorsqu'un cadavre n'est pas identifié, il passe par les services de police puis est enterré dans une fosse commune par le pasteur **Vidal** et plus personne ne s'inquiète de ces corps ensuite. Tu paies donc régulièrement un coup à boire à **Guy Josserand** en échange d'informations sur les derniers faits divers...

Une fois le corps récupéré, tu les livres à **Henriette Martel**, une taxidermiste qui s'occupe de les embaumer et les envoyer à **Blanchet**.

ANNÉE FOLLE

Elle te paie pas trop mal et ça semble lui avoir réussi vu son prestige actuel.

Il y a deux ans, tu as été contacté par **Guérin**, un psychologue de l'hôpital psychiatrique pour te dénicher des écrits en psychiatrie, psychanalyse et autres trucs du genre. Tu as fait le tour des vides greniers et pu dénicher toute la collection d'un psychiatre bernois décédé depuis peu.

Plutôt que tout lui donner d'un coup, tu viens régulièrement le voir et vous ouvrez un carton pour découvrir le trésor et évaluer la valeur de la livraison. Avec le temps, vous avez fini par sympathiser et la livraison est devenue une visite d'ami.

Il y a 8 mois, les choses ont pris une tournure un peu macabre lors de votre ouverture de trésor. Vous êtes tombés sur une grande quantité de notes sur l'existence de mondes parallèles cauchemardesques qui entoure notre monde, seul havre de paix dans tout l'Univers.

Toujours d'après les notes, des individus dont on ignore presque tout tentent d'ouvrir des brèches entre les mondes pour permettre aux entités qui s'y tapissent de passer de notre côté. Bien sûr, le gouvernement étouffe l'affaire pour éviter une vague de panique dans la population.

Guérin t'as alors présenté **Alma Potiron** et vous a embarqué avec lui dans un mouvement d'investigation pour trouver, démasquer et contrer ce culte de l'effroi et préserver la paix.

Il y a trois semaines, alors que tu ouvrais l'oeil en te baladant dans les bois, tu as été attaqué par une sorte de bête folle. Tu n'as pas eu de mal à la mettre en fuite mais dans la nuit, tu n'as pas bien pu identifier la chose, elle avait l'air humaine, mais les cris qu'elle poussait ne l'étaient pas.

Tu n'avais pas trop pris **Guérin** et ses écrits aux sérieux la première fois mais il se pourrait qu'il ait raison et que des monstres aient déjà commencé à traverser les plans ...

Il y a 2 semaines, **Guérin** t'a demandé un service. Il souhaite faire évader quelques patients de l'hôpital car, d'après lui, leur place n'est pas là mais l'administration souhaite les garder prisonnier... Il se charge des évasions mais à besoin de quelqu'un pour leur fournir une nouvelle identité.

Vous avez commencé immédiatement avec **Oswald Rousseau** que tu as pris en charge aux abords de l'hôpital. Tu lui avais fournis un billet de train mais plutôt que de le conduire à la gare, il a insisté pour que tu le dépose devant chez son frère, **Gilles Rousseau**, t'assurant qu'il se débrouillerait pour la suite.

Son cadavre a été retrouvé deux jours plus tard, victime de la *bête*. Vu

11. HUBERT LAGIER

le résultat, **Guérin** a préféré remettre les évasions à plus tard.

Ce matin, alors que tu te rendais chez le pasteur **Vidal** lui porter le serpent qu'il t'avait commandé pour son nouveau vivarium, tu as remarqué l'imminence d'une tempête, signe classique qu'un portail va être ouvert.

Tu as donc décidé d'aller voir **Guérin** en fin de journée pour échanger vos informations et voir comment éviter une catastrophe qui s'annonce imminente. Tu attendais qu'il finisse son service vers 18h lorsque le **Dr. Durant** vous a informé que l'hôpital était sous le coup d'un arrêté de cloisonnement et que vous devriez sûrement passer la nuit sur place.

11.2 Qui est Qui

Voici la liste des personnes présentes ce soir et ce que tu sais sur elles.

- **Alma Potiron** : Patiente, ancienne avocate, elle s'est infiltrée dans l'hôpital pour découvrir qui tente d'ouvrir un portail entre les mondes,
- **Bertrand Flamant** : Psychologue à l'hôpital,
- **Eugene Guérin** : Psychologue à l'hôpital, tu lui fournis les écrits de psychologie, il enquête également sur l'ouverture d'un portail et t'avais demandé de l'aide pour faire évader Oswald,
- **Gilles Rousseau** : Industriel et policier local,
- **Guy Josserand** : Policier municipal, tu lui paiais un coup à boire pour qu'il te raconte les faits divers dont les corps n'étaient pas réclamés,
- **Henriette Martel** : Patiente, ancienne élue, tu lui fournissais les cadavres pour qu'elle les transforme en momie,
- **Marcelle Petit** : Infirmière à l'hôpital,
- **Michel Vidal** : Pasteur du village, tu lui a fournis un serpent pour son nouveau vivarium,
- **Placidie Blanchet** : Patiente et ancienne archéologue à pour qui tu cherchais les cadavres non réclamés,
- **Raymond Durant** : Directeur de l'hôpital,

ANNÉE FOLLE

- **Suzanne Lefebvre** : Journaliste au Berner Zeitung,
- **Vladislas Lemeline** : Médecin généraliste.

Ces personnes ne sont pas présentes ce soir.

- **Jean Droz** : Maire du village, a décrété le cloisonnement,
- **Dr. Muller** : Psychologue à l'hôpital, décédé
- **Oswald Rousseau** : Frère de Gilles Rousseau et ancien patient, décédé

11.3 Objectif

Aider **Guérin** et **Potiron** dans leur enquête sur l'ouverture d'un portail.

Chapitre 12

Marcelle Petit

Résumé : Infirmière de l'hôpital, tu fais partie d'un petit groupe de personnes essayant de faire revenir un archange sur Terre. Pour cela, tu es chargée de surveiller le D. Blanchet, qui est un élément clef de l'histoire

12.1 Biographie

La semaine, tu es infirmière dans l'asile psychiatrique et chargée d'administrer certains traitements aux patients. Le week-end, tu t'impliques dans les oeuvres au près du pasteur **Vidal** qui habite, tout comme toi, le quartier du Temple.

Il y a 6 mois, tu t'es mise à entendre des sons bizarres. Des bruissements flippants au début puis les sons se sont fait plus audible et tu as pu distinguer des voix lugubres parmi les cris disparates. Tu en as parlé avec ton pasteur qui t'as rassurée. D'après lui, il s'agit d'un message divin que seuls certains élus sont capables de capter.

Dans le même temps, le **Dr. Durant**, le directeur de l'hôpital t'as gratifiée d'un bonus sur ton salaire en échange d'un petit service : t'occuper de l'admission de quelques patients de ton quartier sans poser de questions et surtout sans ébruiter l'affaire, ce que tu as fait avec professionnalisme.

Tu as alors fait la connaissance de **Henriette Matel** qui venait d'être admise et présentait le même don que vous mais bien plus exacerbée. Alors

ANNÉE FOLLE

que vous devez vous concentrer pour comprendre les messages, ils semblent toujours plus clairs pour elle.

Ne pouvant sortir librement, le pasteur **Vidal** et le **Dr. Lemeline** profitent de leurs visites hebdomadaire pour discuter avec elle et petit à petit, vous avez pu trouver un sens aux messages.

Lors d'un combat terrible, un archange a été vaincu et asservi par Satan. Corrompu et empreint de souffrance, il cherche à revenir sur Terre pour se délivrer de ses chaînes. Mais pour ça, il faut lui envoyer l'énergie vitale de pêcheurs.

Il y a 4 mois et demi, **Matel** vous a annoncé avoir découvert l'identité du sacrifice idéal. Le **Dr. Blanchet**, archéologue récemment rentrée d'Égypte lui semble tout indiquée.

Tu t'es rendue chez elle, prétextant avoir découvert ses travaux en archéologie et voulant en parler et elle t'a invitée à prendre le thé. Une fois sur place, tu as ajouté de la drogue dans sa tasse pour l'endormir. Tu avais commencé à lui tailler une veine du bras lorsque tu as entendu frapper à la porte.

Tu as donc maquillé la scène en suicide et est allée ouvrir en criant *au secours* et donner le change à **Gilles Rousseau** qui était venu rendre visite à **Blanchet**. Elle n'a pas été éliminée mais as été admise à l'hôpital pour éviter qu'elle ne se suicide.

Matel t'as alors informée qu'il fallait garder **Blanchet** en vie et sous surveillance en attendant le moment propice pour son sacrifice. La presse locale voulant toujours plus de scoop, tu as fait barrage à **Suzanne LeFebvre** pour l'empêcher de contacter **Blanchet**.

Il y a un mois, tu as de nouveau rencontré **Gilles Rousseau** mais cette fois, pour affaires. Il cherchait à tester des médicaments sur les patients mais sans avoir reçu l'accord du **Dr. Durant**. Tu l'as donc mis en contact avec le **Dr. Flamant** et contre une rétribution intéressante, vous vous chargez des tests et des comptes rendus, en toute discrétion il va sans dire.

Il y a 2 semaines, le **Dr. Guérin** t'a convaincue que certains patients ne sont pas aussi fou que la direction le fait croire et t'a persuadée de travailler avec lui pour les faire évader.

Votre premier client a été **Oswald Rousseau**. Tu as profité d'une séance de soin avec lui pour lui fournir des vêtements neufs et l'as caché dans un chariot de linge sale. Une fois seuls dans la laverie, tu l'as laissé

12. MARCELLE PETIT

filer à l'extérieur. D'après ce que tu sais, le **Dr. Guérin** a un complice dehors qui prend en charge vos rescapés et leur offre une nouvelle vie.

Tu as remarqué que **Guérin** portait une attention particulière à **Blanchet**. Tu espères bien qu'il ne va pas chercher à la faire évader mais d'un autre côté, s'il fait de nouveau appel à toi, vous saurez comment lui trouver une *nouvelle vie*.

Tu as ensuite commencé ton premier test sur **Alma Potiron**, qui souffre de troubles post traumatiques suite à une rencontre avec *la bête*. Elle n'est pas au courant que tu as changé son traitement.

Hier soir, tu as rejoint **Vidal**, **Lemeline** et **Martel** dans les sous-sols de l'hôpital pour un rite particulièrement intense. L'archange est en train de retrouver ses forces et il demande un sacrifice pour le lendemain. Vous avez passé une partie de la nuit à effectuer des danses avec des tambours pour préparer les éléments au retour de l'archange.

D'après les plans, **Lemeline** aurait dû te fournir un poison le lendemain mais cet étourdi l'a perdu ... Voyant le temps avancer, tu as pris les choses en main et accompagné **Blanchet** pendant sa balade à l'extérieur. Tu as profité qu'il observe les canards pour le pousser dans l'eau, espérant que les orages le frapperaient. Tu as alors feint un malaise et est restée *inconsciente* jusqu'à ce qu'il reprenne pied sur la berge ...

C'est à ce moment que le **De. Durant** est arrivé pour vous demander de vous rendre dans la salle principale pour respecter les mesures de cloisonnement. Tu as alors appris le décès du **Dr. Muller**, foudroyé dans les jardins.

12.2 Qui est Qui

Voici la liste des personnes présentes ce soir et ce que tu sais sur elles.

- **Alma Potiron** : Patiente, ancienne avocate, tu as testé un médicament sur elle, sans effet on dirait,
- **Bertrand Flamant** : Psychologue à l'hôpital, il teste aussi des médicaments pour Rousseau,
- **Eugene Guérin** : Psychologue à l'hôpital, tu l'as aidé à faire évader Oswald Rousseau,

ANNÉE FOLLE

- **Gilles Rousseau** : Industriel et policitien local, il te paie pour tester des médicaments,
- **Guy Josserand** : Policier municipal,
- **Henriette Martel** : Patiente, ancienne élue, membre de votre groupe,
- **Hubert Lagier** : visiteur, entrepreneur,
- **Michel Vidal** : Pasteur du village, membre de votre groupe,
- **Placidie Blanchet** : Patiente et ancienne archéologue, tu as tenté de la sacrifier deux fois, sans succès jusqu'à présent,
- **Raymond Durant** : Directeur de l'hôpital, il t'as payé pour que tu inscrive de nouveaux patients sans poser de question,
- **Suzanne Lefebvre** : Journaliste au Berner Zeitung,
- **Vladislas Lemeline** : Médecin généraliste, membre de votre groupe.

Ces personnes ne sont pas présentes ce soir.

- **Jean Droz** : Maire du village, a décrété le cloisonnement,
- **Dr. Muller** : Psychologue à l'hôpital, décédé
- **Oswald Rousseau** : Frère de Gilles Rousseau et ancien patient, décédé

12.3 Objectif

Il est primordial que le rituel commencé la veille s'accomplisse ce soir.

12.4 Pouvoir

Méditation en t'isolant de tes sens et en concentrant toute ton attention sur l'Univers, tu es capable de t'y connecter et de capter les émissions de l'archange.

Pour effectuer cette action, l'organisateur va te demander de t'isoler de la partie pendant 5 minutes. Aucun contact avec les autres joueurs n'est

12. MARCELLE PETIT

autorisé pendant cette période. Il te fournira le résultat de ta méditation que tu pourras consulter et lui rendre avant de retourner en jeu.

Enseigner la méditation tu peux expliquer le fonctionnement de ce pouvoir à un autre joueur pour qu'il puisse, à son tour, l'utiliser.

ANNÉE FOLLE

Chapitre 13

Michel Vidal

Résumé : Tu es un fervent pasteur dans la région de Bernes et depuis peu, tu as reçu des messages d'un archange déchu et, avec un groupe de fidèles, vous allez tenter l'impossible pour le faire revenir.

13.1 Biographie

Tu es le pasteur d'une petite communauté tranquille dans le canton de Berne, une petite région où il ne se passe pas grande chose et où tes offices se ressemblaient de jours en jours.

Mais depuis 6 mois, les choses ont changé. Tu as commencé à entendre des voix. Pas des voix douces et réconfortantes, mais plutôt de terreur et d'effroi. Tu t'es mis à les retranscrire et du bruit inintelligible est sorti, lentement, des sons, des mots, des phrases.

Tu croyais devenir fou mais deux autres paroissiens, **Marcelle Petit** et **Vladislas Lemeline** sont venu te voir pour te faire part de leurs peurs et leurs cauchemars récurrents. Eux aussi entendaient les voix. **Petit** t'as également fait rencontrer **Henriette Matel**, ancienne conseillère municipale qui a malheureusement été internée depuis.

Autant pour vous trois, la réception des messages est compliquée et laborieuse, autant **Matel** semble avoir un don. Lors de vos séances à la paroisse, vous arrivez difficilement à mettre vos notes en commun, mais

ANNÉE FOLLE

lors de tes visites à **Matel**, tout semble toujours plus clair et vous avez enfin pu découvrir la nature du message.

Lors d'un combat terrible, un archange a été vaincu et asservi par Satan. Corrompu et empreint de souffrance, il cherche à revenir sur Terre pour se délivrer de ses chaînes. Mais pour ça, il faut lui envoyer l'énergie vitale de pêcheurs et éviter que les suppôts de Satan ne vous en empêche.

Vous avez donc décidé de tout mettre en œuvre pour le libérer et cherché une âme corrompue à sacrifier.

Il y a 4 mois, **Henriette** vous a indiqué la cible choisie par l'archange ; la **Dr. Blanchet**, une profanatrice de tombe égyptiennes. Toute l'expédition a péri à la suite d'une terrible malédiction, signe d'un contact avec les mondes souterrains.

C'est **Petit** qui s'est chargée de rendre visite à **Blanchet** mais elle a été dérangée pendant sa visite et a maquillé la tentative en suicide. **Blanchet** s'est fait interner pour éviter qu'elle ne récidive.

Le bon côté, c'est qu'elle est maintenant sous la surveillance de **Petit** et **Lemeline** qui pourront mettre en œuvre le sacrifice plus facilement le moment venu.

Pressentant l'issue proche, tu as cherché un moyen d'éliminer facilement **Blanchet** et t'es tourné vers **Lagier**, un petit escroc local pour te fournir un serpent venimeux, prétextant la création prochaine d'un vivarium.

Hier, vous vous êtes retrouvés avec **Petit**, **Vladislas** et **Matel** dans les sous-sols de l'hôpital pour entrer en contact avec l'archange. Celui-ci vous a répondu avec force et détermination ; ordonnant le sacrifice pour le lendemain et vous fournissant les instructions pour le rituel du soir.

Vous avez passé une partie de la nuit à danser au son des tambours pour préparer les éléments à son retour prochain. Vous vous êtes quitté avec pour mission d'accomplir le sacrifice. **Vladislas** devant fournir un poison mortel à **Petit**. Pour multiplier vos chances, tu as décidé d'utiliser le serpent que tu avais commandé.

Ce matin, après la livraison du serpent par **Lagier**, tu es passé à l'hôpital vers 9h pour ta visite hebdomadaire aux patients et tu en as profité pour glisser le serpent dans la chambre de **Blanchet**. Quelle ne fut pas ta déception lorsque tu as appris que le serpent avait été découvert par la femme de ménage et rendu à un vétérinaire.

13. MICHEL VIDAL

Tu terminais ta visite aux patients lorsque **Josserand** et **Rousseau** sont arrivés pour faire respecter le décret de cloisonnement. Tu as alors appris la mort du **Dr. Muller**, foudroyé.

13.2 Qui est Qui

Voici la liste des personnes présentes ce soir et ce que tu sais sur elles.

- **Alma Potiron** : Patiente, ancienne avocate,
- **Bertrand Flamant** : Psychologue à l'hôpital,
- **Eugene Guérin** : Psychologue à l'hôpital,
- **Gilles Rousseau** : Industriel et policier local,
- **Guy Josserand** : Policier municipal,
- **Henriette Martel** : Patiente, ancienne élue, membre de votre groupe,
- **Hubert Lagier** : visiteur, entrepreneur,
- **Marcelle Petit** : Infirmière à l'hôpital, membre de votre groupe,
- **Placidie Blanchet** : Patiente et ancienne archéologue, tu l'avais choisie pour accomplir le sacrifice,
- **Raymond Durant** : Directeur de l'hôpital,
- **Suzanne Lefebvre** : Journaliste au *Berner Zeitung*,
- **Vladislas Lemeline** : Médecin généraliste, membre de votre groupe.

Ces personnes ne sont pas présentes ce soir.

- **Dr. Muller** : Psychologue à l'hôpital, décédé

13.3 Objectif

Il est primordial que le rituel commencé hier s'accomplisse ce soir et que l'archange soit libéré de ses chaînes.

13.4 Pouvoir

Méditation en t'isolant de tes sens et en concentrant toute ton attention sur l'Univers, tu es capable de t'y connecter et de capter les émissions de l'archange.

Pour effectuer cette action, l'organisateur va te demander de t'isoler de la partie pendant 5 minutes. Aucun contact avec les autres joueurs n'est autorisé pendant cette période. Il te fournira le résultat de ta méditation que tu pourras consulter et lui rendre avant de retourner en jeu.

Enseigner la méditation tu peux expliquer le fonctionnement de ce pouvoir à un autre joueur pour qu'il puisse, à son tour, l'utiliser.

Chapitre 14

Docteur Placidie Blanchet

Résumé : Archéologue, tu as créé tes propres momies pour gagner en renommée. Après une fouille d'un tombeau, ton expédition a été décimée par une malédiction. Dernière survivante, tu as été internée pour éviter que tu attends à tes jours mais ils ont après toi.

14.1 Biographie

L'archéologie Égyptienne est un milieu très prestigieux mais également très difficile d'accès. Les places sont rares et les découvertes de plus en plus difficiles à trouver.

Il y a 5 ans, tu as décidé de prendre ta carrière en main en forçant un peu le destin. Au détour de rencontres, tu as fait la connaissance de **Hubert Lagier** un petit escroc local et **Henriette Martel** taxidermiste avec qui tu as monté un petit trafic de fausses momies... **Lagier** s'occupe de trouver les corps qu'il envoie à **Martel** qui s'occupe de l'embaumement avant de te les livrer.

Alors bien sûr, tu n'en fait pas trop souvent, les corps ne sont pas facile à obtenir et ça attirerait les soupçons. Toujours est-il que cette petite combine t'as permis d'acquérir une certaine réputation dans la presse et dans le milieu.

Si bien que tu as été invité à effectuer des fouilles en Égypte. Les fouilles

ANNÉE FOLLE

ont été terminées il y a 6 mois et vous avez découvert un tombeau. Sur le coup, ça a été une réelle euphorie et une aubaine mais petit à petit, les choses ont pris une tournure macabre, les membres de l'expédition ont été retrouvés morts, les uns après les autres.

Tu es alors rentré précipitamment en Europe, pour fuir la malédiction. Ton médecin prétend qu'il s'agit d'une infection due à des moisissures et t'as donné des remèdes, mais tu n'y crois pas vraiment.

Il y a 4 mois et demi, tu as tenté de te suicider. Enfin, c'est ce qu'on t'a raconté car tu ne te souviens de rien. Tout ce que tu sais c'est que **Gilles Rousseau** se rendant chez toi est tombé sur l'infirmière **Petit** appelant *au secours* et qu'ils t'ont trouvé inconsciente les veines coupées... Tu as été admise à l'hôpital pour une mélancolie aigüe et tu attends que les médecins te laissent sortir.

Il y a 1 semaine, tu as été contacté par le **Docteur Guérin** qui est persuadé, tout comme toi, que tu es saine d'esprit et interné sans raison valable. Il t'a dit vouloir faire évader certains patients car il pense que les voies médicales sont bloquées mais que ça prendrait du temps et t'a demandé d'être patiente (*sic.*).

Depuis ce matin, les choses ont pris une nouvelle tournure et tout semble indiquer que tes jours sont comptés...

Ce matin, après le petit déjeuner, tu n'as pas pu rentrer dans ta chambre parce qu'il s'y trouvait un serpent venimeux, un mamba. Heureusement que la femme de ménage est tombée dessus en changeant les draps sinon, tu y serais passé à coup sûr.

Ce midi, alors que tu mangeais tranquillement, **Henriette Martel** qui est internée ici suite pour ses *troubles post traumatiques* suite à son agression avec *la bête* comme certains l'appellent ici, a failli te transpercer avec un couteau. Elle a dit avoir trébuché par accident mais heureusement que les couteaux sont arrondis sinon, tu aurais eu bien plus qu'un hématome.

Ce soir, tu profitais de ta promenade journalière au bord de l'étang avec **Marcelle Petit**, l'infirmière qui s'occupe de toi, pour observer les canards lorsque tu as senti qu'on te poussait dans le dos et tu es tombé à l'eau. Tu es remonté sur la berge tant bien que mal sans compter sur **Petit** qui gisait à terre. Elle a repris conscience rapidement mais n'as pas pu te fournir d'explications.

C'est à ce moment que le **Dr Durant**, le médecin en chef, est arrivé. La préfecture avait décrété la fermeture des lieux publics à cause des orages et vous a demandé de rentrer.

14. DOCTEUR PLACIDIE BLANCHET

14.2 Qui est Qui

Voici la liste des personnes présentes ce soir et ce que tu sais sur elles.

- **Alma Potiron** : Patiente, ancienne avocate,
- **Bertrand Flamant** : Psychologue à l'hôpital, il te suit pour te sortir de ta mélancolie,
- **Eugene Guérin** : Psychologue à l'hôpital, il monte un plan pour te sortir de là,
- **Gilles Rousseau** : Industriel et politicien local,
- **Guy Josserand** : Policier municipal,
- **Henriette Martel** : Patiente, ancienne élue,
- **Hubert Lagier** : visiteur, entrepreneur,
- **Marcelle Petit** : Infirmière à l'hôpital,
- **Michel Vidal** : Pasteur du village,
- **Raymond Durant** : Directeur de l'hôpital,
- **Suzanne Lefebvre** : Journaliste au Berner Zeitung,
- **Vladislas Lemeline** : Médecin généraliste.

Ces personnes ne sont pas présentes ce soir.

- **Emile Josserand** : Fils de Guy Josserand, disparu,
- **Jean Droz** : Maire du village, a décrété le cloisonnement,
- **Dr. Muller** : Psychologue à l'hôpital, décédé,
- **Oswald Rousseau** : Frère de Gilles Rousseau et ancien patient, décédé.

14.3 Objectifs

- Déterminer qui t'en veux et pourquoi,
- Déjouer leur plan et rester en vie.

ANNÉE FOLLE

Chapitre 15

Raymond Durant

Résumé : Médecin chef et directeur de l'asile, tu te charges de faire fonctionner l'hôpital et respecter l'ordre.

15.1 Biographie

Après de brillantes études en médecine et psychiatrie, et une belle carrière en milieu hospitalier, tu as fini directeur d'un hôpital psychiatrique dans la campagne bernoise.

Il y a 6 mois, vous avez commencé à accueillir un nombre inhabituel de patients pour des problèmes d'hallucinations, la plupart en provenance du *quartier du temple*. La folie a touché globalement toutes les classes sociales, de simples ouvriers à une conseillère municipale proches du maire (**Henriette Martel**), ou encore cette avocate (**Alma Potiron**).

Tu n'as pas eu le temps d'enquêter sur la source que **M. Rousseau**, le directeur des usines chimiques dans le quartier du temple t'as proposé de l'argent contre ton silence sur les événements. Dans la mesure où cet argent t'as permis d'agrandir l'hôpital pour soigner ces nouveaux cas et que tu n'as pas dû en accueillir depuis, tu as accepté ce marché *gagnant-gagnant*.

Tu as alors confié à **Marcelle Petit**, une de tes infirmières, le soin de s'occuper de l'enregistrement et de l'accueil de ces patients sans poser de questions contre un boni sur son salaire.

Il y a un mois, **Rousseau** est revenu vers toi pour te proposer un

ANNÉE FOLLE

programme de recherche de nouveaux remèdes. Malgré la prise en charge des coûts liés au programme, tu n'as pas pu obtenir d'autorisations des familles pour mener ces tests et as donc remercié **Rousseau** sans donner suite à sa proposition.

Il y a 3 semaines, tu as eu à faire avec ton premier cas de disparition de patient. Ce genre de chose n'arrive jamais car vous prenez les précautions nécessaires pour garantir la sécurité des patients et la continuité de leur traitement mais là, sans raisons, **Emile Josserand** a disparu sans laisser de traces.

Il consultait pour mélancolie aigüe au près du **Dr. Flamant**. Tu as alors prévenu son père, **Guy Josserand**, pour qu'il puisse lancer un avis de recherche enquêter sur la disparition de son fils. Sans résultat pour l'instant.

La semaine suivante, c'est **Oswald Rousseau**, qui a disparu lui aussi. Interné pour son homosexualité et soignée par l'infirmière **Petit**, il n'avait aucune raison de partir ... Cette fois encore, tu as prévenu **Guy Josserand**.

Le corps de ce malheureux a été découvert dans les bois deux jours plus tard. L'état du cadavre laisse à penser qu'il a été attaqué par une *bête féroce*. Personne ne sait de quelle espèce il s'agit mais plusieurs attaques ont été rapportée et vous avez enregistré plusieurs patients pour *troubles post traumatiques* suite à des agressions similaires.

Ce matin, le **Dr. Flamant** t'a fait part de bruits de tambour entendu la veille pendant la nuit dans les sous-sols de l'hôpital. Se pourrait-il que **Josserand** s'y soit réfugié ? Que la bête ait trouvé un nouvel endroit ? ou encore que **Flamant** soit victime d'hallucinations...

Tu voulais te rendre dans les sous-sols mais tu as été interrompu par un problème de serpent venimeux trouvé dans la chambre de **Mme Blanchet** par la femme de ménage. Tu as donc supervisé l'opération.

Vers 13h, alors que tu tentais de réfléchir aux événements du matin, tu as trouvé une seringue et un flacon de poison dans la salle de pause ... Le genre de produit qu'on ne trouve pas dans ton hôpital et encore moins en salle de pause. Tu as récupéré le produit et ajouté ce nouveau problème à la liste déjà longue ...

Et pour ne rien arranger, messieurs **Rousseau** et **Josserand**, venant t'annoncer la mesure de confinement et la faire appliquer, t'ont apporté le cadavre du **Dr. Muller**, un de tes médecins, qu'ils venaient de trouver dans les jardins ...

Tu leur as demandé de le porter en salle de soin, confiant son examen

15. RAYMOND DURANT

médical au **Dr. Lemeline** pendant que tu allais chercher **Petit** et **Blanchet** (trempé jusqu'aux os) qui se promenaient dehors puis regrouper le reste du personnel et soignants dans l'aile principale.

Continuant le tour, tu t'es étonné de trouver le **Dr. Guérin** dans la chambre de **Potiron** puisque depuis deux mois, ce n'est plus lui mais **Muller** qui en a la responsabilité. Sans prendre le temps de leur poser des questions, tu les as invités à rejoindre le reste du personnel, patients et visiteurs dans la salle principale.

De retour, le **Dr. Lemeline** a conclu à une mort par électrocution, sans doute à cause de la foudre vu les orages violents en cours et cause du cloisonnement.

15.2 Qui est Qui

Voici la liste des personnes présentes ce soir et ce que tu sais sur elles.

- **Alma Potiron** : Patiente, ancienne avocate, suivie par le **Dr. Muller** pour des hallucinations,
- **Bertrand Flamant** : Psychologue à l'hôpital,
- **Eugene Guérin** : Psychologue à l'hôpital,
- **Gilles Rousseau** : Industriel et politicien local,
- **Guy Josserand** : Policier municipal,
- **Henriette Martel** : Patiente, ancienne élue, suivie par le **Dr. Guérin** pour des hallucinations,
- **Hubert Lagier** : visiteur, entrepreneur,
- **Marcelle Petit** : Infirmière à l'hôpital,
- **Michel Vidal** : Pasteur du village,
- **Placidie Blanchet** : Patiente et ancienne archéologue, suivie par le **Dr. Flamand** pour sa tentative de suicide,
- **Suzanne Lefebvre** : Journaliste au Berner Zeitung,

ANNÉE FOLLE

- **Vladislas Lemeline** : Médecin généraliste.

Ces personnes ne sont pas présentes ce soir.

- **Emile Josserand** : Fils de Guy Josserand, disparu,
- **Jean Droz** : Maire du village, a décrété le cloisonnement,
- **Dr. Muller** : Psychologue à l'hôpital, décédé,
- **Oswald Rousseau** : Frère de Gilles Rousseau et ancien patient, décédé.

15.3 Objectifs

- Résoudre tous les soucis qui pourraient décrédibiliser ton hôpital :
 - Déterminer les circonstances de la mort du **Dr Muller**,
 - Enquêter sur les disparitions de **Oswald Rousseau** et **Emile Josserand**,
 - Enquêter sur la bête et les bruits au sous-sol,
 - Enquêter sur la seringue de poison,
 - Et sur toutes les autres choses qui feraient perdre de la réputation à ton hôpital.

Chapitre 16

Suzanne Lefebvre

Résumé : Tu es journaliste au Berner Zeitung et ancienne anarchiste, tu cherches le scoop qui ferait décoller ta carrière et tu enquêtes sur des internements louches à l'hôpital psychiatrique.

16.1 Biographie

Tout commence il y a une dizaine d'année, pendant tes études de journalisme où tu t'étais rapprochée des mouvements anarchistes. Idéaliste, tu espérais pouvoir renverser l'*establishment* pour plus d'égalité entre les Hommes et surtout moins d'oppression. C'est là que tu as rencontré **Alma Potiron** alors étudiante en droit et **Eugene Guerin**, étudiant en psychologie.

Mais les années faisant, tu t'es faite plus pragmatique et t'es rendue compte que le mouvement n'avancait pas, n'obtenait pas de résultat, et pour être franche, tu n'y trouvais plus ton compte. Tu as donc décidé de changer d'air et as quitté le mouvement il y a 5 ans. Tu n'avais jamais revu Alma et Eugène depuis.

Ce ne fut pas facile tous les jours car la société n'aime pas ce genre de philosophie et il est très difficile de trouver un emploi lorsqu'on réfute toute forme de hiérarchie ... Tu es donc passé de petits boulots en petits boulots, pour survivre plus qu'autre chose.

ANNÉE FOLLE

De fil en aiguille, tu as fini pigiste pour le *Berner Zeitung* en couvrant l'actualité locale (surtout des faits divers). Ce n'était pas franchement le journalisme comme tu le voulais, mais c'est toujours mieux que serveuse dans certains bars miteux.

Les choses se sont franchement améliorées, il y a un an, lorsqu'une archéologue locale, la **Dr Placidie Blanchet**, a gagné de plus en plus de crédit dans sa communauté scientifique. Ses découvertes, années après années, d'authentiques momies égyptiennes étaient enfin reconnues et, étant de la région, tu as pu couvrir l'événement plus précisément que les autres journaux.

Tu t'es ensuite tournée vers le journalisme d'investigation. Là, tu enquêtes sur des cas de folie dans le *quartier du temple*. Depuis 6 mois, des cas d'hallucinations, suivie d'internement à l'hôpital psychiatrique se multiplient et ton flair te dit qu'il doit y avoir un lien. Si c'est le cas, ça sera le scoop pour faire décoller ta carrière.

En enquêtant, tu as fait la connaissance de **Gilles Rousseau**, un riche industriel qui s'est récemment mis à la politique en profitant du désistement, pour des problèmes d'ordre psychiatriques, d'une colistière du maire **Jean Droz** pour prendre la place de **Henriette Martel**, taxidermiste.

Lors de ton interview, il n'a pas apprécié ton enquête qui *jette le discrédit sur notre petite communauté tranquille*. Ça aurait pu en rester là mais, tu ne sais comment, il a découvert ton passé d'anarchiste et t'a menacée de le révéler si tu ne lui faisais pas une bonne publicité pour les prochaines élections, ce que tu as bien été obligée de faire.

Ton enquête était au point mort lorsqu'un événement est venu relancer ta curiosité. Il y a 4 mois, tu as appris que la **Docteur Blanchet** avait été internée à son tour. Tu as cherché à en savoir plus et à interviewer l'intéressée mais sans résultats, à chaque fois que tu t'en approches, son infirmière attitrée, **Marcelle Petit** t'empêche d'entrer en contact.

Tout ce que tu en sais, c'est qu'elle a mené une expédition en Égypte où tous les membres de son expédition ont été retrouvés morts. La presse locale a parlé de malédiction du tombeau et **Blanchet** est rentrée précipitamment à Berne. Elle aurait été internée suite à une tentative de suicide.

Plus tu enquêtes sur l'hôpital, plus tu sens qu'un scoop se profile... Il y a trois semaines, **Emile Jossierand** a disparu et après avis de recherche, n'a toujours pas été retrouvé. Il y a deux semaines, c'était le tour de **Oswald Rousseau** (frère de **Gilles**) qui a disparu, lui aussi.

En te baladant dans la forêt deux jours plus tard, tu es tombée sur

16. SUZANNE LEFEBVRE

le corps d'**Oswald**. Ton instinct a pris le dessus, tu as d'abord fouillé les lieux à la recherche d'un indice. En regardant le corps, tu as pensé à un règlement de comptes par balles.

Tu avais fini ton investigation et allais chercher la police locale lorsque tu es tombée sur le **Dr. Lemeline**. Vous avez été tous les deux chercher **Guy Josserand**, le policier municipal.

Tu as été un peu étonnée lorsque quelques jours plus tard, il a été annoncé que la mort de **Oswald Rousseau** était due à l'attaque d'une *bête féroce*. Sorte de monstre qui aurait déjà attaqué plusieurs personnes mais dont personne ne sait rien.

Comme régulièrement depuis, tu t'es rendue à l'hôpital vers 18h pour rencontrer le médecin chef, **Raymond Durant**, pour le convaincre de te laisser parler au Docteur Blanchet.

Peu après ton arrivée, **Rousseau** et **Josserand**, un policier municipal, sont arrivés pour annoncer et faire respecter les mesures de cloisonnement pour cause d'orages. Ils apportaient avec eux le cadavre du **Dr. Muller** trouvé plus tôt dans les jardins ...

16.2 Qui est Qui

Voici la liste des personnes présentes ce soir et ce que tu sais sur elles.

- **Alma Potiron** : Patiente, ancienne avocate,
- **Bertrand Flamant** : Psychologue à l'hôpital,
- **Eugene Guérin** : Psychologue à l'hôpital,
- **Gilles Rousseau** : Industriel et politicien local qui t'as demandé de rédiger des articles avantageux,
- **Guy Josserand** : Policier municipal,
- **Henriette Martel** : Patiente, ancienne élue,
- **Hubert Lagier** : Visiteur, entrepreneur,
- **Marcelle Petit** : Infirmière à l'hôpital, elle t'empêche de voir Blanchet,

ANNÉE FOLLE

- **Michel Vidal** : Pasteur du village,
- **Placidie Blanchet** : Patiente et ancienne archéologue, tu enquêtes sur ses aventures et mésaventures,
- **Raymond Durant** : Directeur de l'hôpital,
- **Vladislas Lemeline** : Médecin généraliste.

Ces personnes ne sont pas présentes ce soir.

- **Emile Josserand** : Fils de Guy Josserand, disparu,
- **Jean Droz** : Maire du village, a décrété le cloisonnement,
- **Dr. Muller** : Psychologue à l'hôpital, décédé ce soir,
- **Oswald Rousseau** : Frère de Gilles Rousseau et ancien patient, tu l'as retrouvé mort en forêt.

16.3 Objectifs

- Trouver de quoi étayer ton enquête sur les internements à l'hôpital,
- Te servir de la présence du **Dr. Blanchet** pour pouvoir enfin faire ton article,
- Trouver des informations pouvant desservir **Gilles Rousseau**, pour que vous soyez à égalité et qu'il arrête son odieux chantage.

Chapitre 17

Vladislav Lemeline

Résumé : Médecin généraliste travaillant en collaboration avec l'asile, tu fais partie d'un groupe secret cherchant à faire revenir sur terre un archange.

17.1 Biographie

Tu es médecin généraliste dans le quartier du *temple*. Le boulot est assez classiques, maladies, petits bobos et parfois, quelques cas plus psychologiques que tu rediriges vers l'hôpital psychiatrique. En un sens, tu sers de premier point de contact, gères les problèmes simples et transmets les plus complexes aux spécialistes.

Depuis 6 mois, ta vie a radicalement changé. Tu t'es mis à entendre des sons plutôt effrayants et en tendant l'oreille, certaines parties semblaient vouloir exprimer quelque chose d'étrange et sinistre. C'est au détour d'une conversation avec le pasteur **Michel Vidal** que tu as découvert que tu n'étais pas le seul récepteur à ces plaintes. Il t'a présentée à **Marcelle Petit**, une infirmière de l'hôpital et celle-ci t'as présentée **Henriette Martel**, une patiente particulièrement réceptive aux messages.

Vous vous retrouvez donc régulièrement pour échanger vos impressions et vos idées pour en apprendre plus sur ce phénomène. Après plusieurs expériences de psychographie, vous avez réussi à regrouper assez d'éléments pour en avoir une vue plus claire.

ANNÉE FOLLE

Lors d'un combat terrible, un archange a été vaincu et asservi par Satan. Corrompu et empreint de souffrance, il cherche à revenir sur Terre pour se délivrer de ses chaînes. Mais pour ça, il faut lui envoyer l'énergie vitale de pêcheurs et éviter que les suppôts de Satan ne vous en empêche.

Vous cherchiez quelle âme pouvait être sacrifiée pour le délivrer et avoir une place à ses côtés lorsqu'il instaurera son nouvel ordre lorsque **Matel** a proposé le nom du **Dr. Blanchet**, profanateur de tombeaux, elle serait le sacrifice idéal.

Marcelle Petit vous a dit qu'elle se chargerait de **Blanchet**. Elle t'a demandé des drogues. Tu ne sais pas trop comment elle s'y est pris, mais très peu de temps après, **Blanchet** a été admise à l'asile pour sa sécurité après une tentative de suicide ratée.

Vous pouvez maintenant garder facilement un oeil sur Blanchet. Tu fourni a **Marcelle Petit** les médicaments qu'elle administre à **Blanchet** pour la garder dans un état second en attendant le moment propice au sacrifice.

Il y a deux semaines, un patient, **Oswald Rousseau** s'est échappé de l'hôpital psychiatrique. En te baladant en foret deux jours plus tard, tu as été attiré par un mouvement dans les fourrés. **Suzanne Lefebvre** était en train de farfouiller au tour d'un homme à terre. Tu t'es approché discrètement.

Suzanne ne t'a vu que tard. L'homme à terre était **Oswald Rousseau**, mort, depuis un jours au moins. Vous avez été tous deux déclarer sa découverte au policier local, **Guy Josserand**. Peu de temps après, il a été annoncé que le mort avait été une victime de plus de la *bête féroce*, une sorte de monstre qui aurait déjà attaqué plusieurs personnes mais dont personne ne sait rien.

Hier, vous vous étiez réuni (**Vidal, Petit et Martel**) dans les sous-sols de l'hôpital pour une séance de psychographie lorsque vous avez capté un message pressant de l'archange demandant que le sacrifice se fasse le lendemain et vous fournissant des instructions pour un rituel d'initiation à effectuer le soir-même.

Vous avez donc passé une partie de la nuit à préparer le sacrifice en effectuant des danses au son de tambours tribaux pour préparer les éléments à recevoir l'âme de la sacrifiée.

Le lendemain, prétextant une visite à des patients, tu t'es rendu à

17. VLADISLAS LEMELINE

l'hôpital psychiatrique. Tu avais prévu d'utiliser une seringue de poison pour Blanchet mais alors que tu l'avais posée sur une table de la salle de pause de l'hôpital, elle a disparu mystérieusement.

Tu espérais que tes complices aient plus de chances dans leur tentatives lorsque tu as été appelé par le **Dr. Durant**, directeur de l'hôpital pour venir examiner le corps sans vie du **Dr. Muller**, retrouvé mort vers 18h. Un rapide examen a montré une mort par électrocution, sans doute due à la foudre vu les orages de la soirée.

17.2 Qui est Qui

Voici la liste des personnes présentes ce soir et ce que tu sais sur elles.

- **Alma Potiron** : Patiente, ancienne avocate,
- **Bertrand Flamant** : Psychologue à l'hôpital,
- **Eugene Guérin** : Psychologue à l'hôpital,
- **Gilles Rousseau** : Industriel et policier local,
- **Guy Josserand** : Policier municipal,
- **Henriette Martel** : Patiente, ancienne élue, membre de votre groupe,
- **Hubert Lagier** : Visiteur, entrepreneur,
- **Marcelle Petit** : Infirmière à l'hôpital, membre de votre groupe,
- **Michel Vidal** : Pasteur du village, membre de votre groupe,
- **Placidie Blanchet** : Patiente et ancienne archéologue, vous comptiez la sacrifier,
- **Raymond Durant** : Directeur de l'hôpital,
- **Suzanne Lefebvre** : Journaliste au Berner Zeitung.

Ces personnes ne sont pas présentes ce soir.

- **Emile Josserand** : Fils de Guy Josserand, disparu,

ANNÉE FOLLE

- **Jean Droz** : Maire du village, a décrété le cloisonnement,
- **Dr. Muller** : Psychologue à l'hôpital, décédé ce soir,
- **Oswald Rousseau** : Frère de Gilles Rousseau et ancien patient, tu l'as retrouvé mort en forêt.

17.3 Objectif

Il est primordial que le rituel commencé la veille s'accomplisse ce soir.

17.4 Pouvoir

Méditation en t'isolant de tes sens et en concentrant toute ton attention sur l'Univers, tu es capable de t'y connecter et de capter les émissions de l'archange.

Pour effectuer cette action, l'organisateur va te demander de t'isoler de la partie pendant 5 minutes. Aucun contact avec les autres joueurs n'est autorisé pendant cette période. Il te fournira le résultat de ta méditation que tu pourras consulter et lui rendre avant de retourner en jeu.

Enseigner la méditation tu peux expliquer le fonctionnement de ce pouvoir à un autre joueur pour qu'il puisse, à son tour, l'utiliser.

Troisième partie

Annexes

Annexe A

Méditation

Le pouvoir de méditation permet d'obtenir l'accès pendant 5 minutes à une vision. Pour cela, le joueur doit choisir au hasard une vision et s'isole pendant 5 minutes sans aucune possibilité de communiquer avec les autres.

Ce pouvoir est accessible à tous les personnages pour peu qu'ils en aient connaissance. N'importe quel joueur peut donc venir demander un indice en méditant ces 5 minutes.

Ces indices ont un sens différent suivant le *camp* choisi par le joueur :

- Pour les rationnels, ces indices ne sont que des suggestions de leur esprit et n'ont aucune réalité.
- Pour croyants, il s'agit de prémonitions, de messages venus d'un autre monde sur le rituel à accomplir.

ANNÉE FOLLE

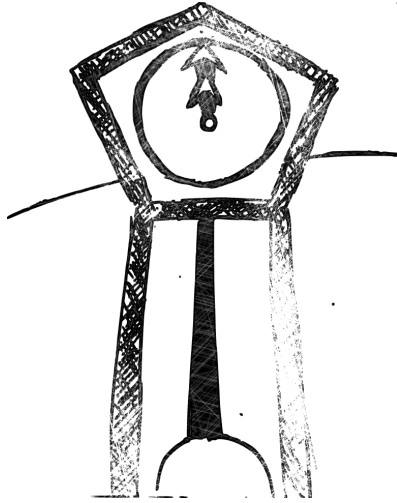


FIG. A.1 : Horloge

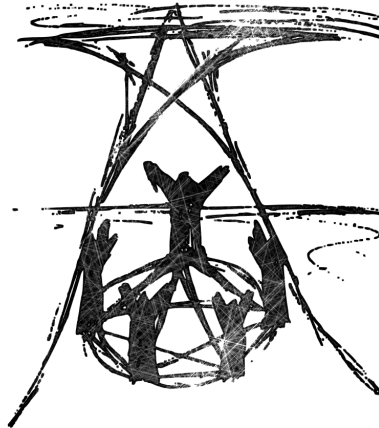


FIG. A.2 : Pentacle

A. MÉDITATION



FIG. A.3 : Planetes

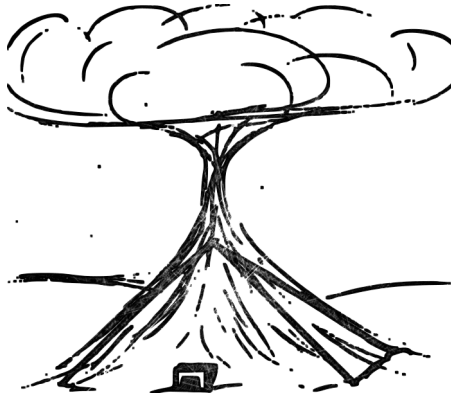


FIG. A.4 : Pyramides



FIG. A.5 : Sacrifices

Année folle

Soirée enquête pour 13 joueurs

1920 - Suite à une alerte météorologique, la préfecture a ordonné le confinement des établissements recevant du public.

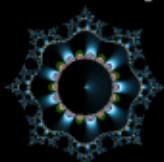
L'hôpital psychiatrique d'un petit village du canton de Berne en suisse a reçu un coup de téléphone de l'office cantonal afin de fermer ses portes. Un élu local, ainsi que le policier municipal du village ont été dépêchés par le canton afin de s'assurer que tous les patients de l'hôpital réintègrent bien leurs chambres et que l'hôpital fasse respecter le confinement.

En arrivant à l'hôpital, les deux hommes sont tombés sur le cadavre d'un médecin, mort électrocuté, vraisemblablement par la foudre.

Faisant appliquer la mesure de confinement, toutes les personnes présentes dans cette partie de l'hôpital ont été regroupées dans la salle principale en attendant des nouvelles téléphoniques de la préfecture.

Année folle est un scénario de soirée
enquête pour 13 joueurs prévu pour 4
heures de jeu.

Les arsouyes



septembre 2019

ISBN 978-2-9566985-0-0



9 782956 698500

90000



France : 25€